



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Artes Visuales & Multimedia
Universidad Politécnica de Valencia



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

MÁSTER OFICIAL EN ARTES VISUALES Y
MULTIMEDIA
DEPARTAMENTO DE ESCULTURA Y PINTURA

PROYECTO FINAL DE MASTER
EL ARTE DE CAMINAR BAJO SATÉLITES.

Guía de proyectos sobre prácticas del caminar con dispositivos de
geolocalización

Tesis presentada por:
Marcos Martínez Reguera

Dirigida por:
Dr Emilio José Martínez Arroyo

Agradezco particularmente a mi tutor de tesis Dr Emilio José Martínez Arroyo su tiempo, apoyo, paciencia, y conocimientos. También quisiera agradecer y mencionar a los profesores del master artes visuales y multimedia, con los que compartí un curso y buenos momentos. Finalmente, un recuerdo especial a amigos y compañeros de los que recibí ánimos y buenas conversaciones; a todos muchas gracias. Y sobre todo quiero dedicar esta tesis, a todos los caminantes con o sin rumbo, a todos aquellos que son capaces de perderse...

Índice:

0. Introducción.....	2
0.1. Motivación.....	2
0.2. Objetivos.....	5
0.3. Metodología.....	7
1. Caminar bajo satélites.....	9
1.1. Retórica del caminar.....	9
1.2. Menhires orbitando.....	28
1.2.1. Visualidad y representación del andar.....	53
1.2.2. Caminar Vs Navegar.....	62
1.3. Tránsitos, flujos y umbrales.....	67
1.3.1. Movilidad, circulación y modos de caminar.....	67
1.3.2. Personajes y lugares poéticos del caminar.....	74
2. Conclusiones.....	82
3. Bibliografía.....	87
4. Anexos	
1º	92

0. INTRODUCCIÓN.

0.1. MOTIVACIÓN

Jamás perteneces a un territorio hasta que se entiende su paisaje, hasta que lo extraño se convierte en familiar y lo familiar en “entraña”, en lo que ya no se piensa, pues ya es parte de tu propio espacio. En este sentido los paisajes, como las lenguas, son maternos y nos convierten en huérfanos cuando no los abarcamos. Creemos habitarlos pero solo los transitamos más o menos felizmente o con fortuna. Recuerdo haber pensado algo semejante en una charla entre amigos en la Hamilton House de Bristol UK¹ frente a unas pintas. No importa ahora, si lo leí, lo imaginé asumiéndolo como mío o lo escuche como una sentencia, lo importante ahora es que mi motivación para este trabajo es mi propia condición de sujeto que intenta entender su paisaje presente, urbano o no.

Me hubiera gustado titular este escrito “ el arte de perderse bajo satélites” en lugar de “el arte de caminar bajo satélites”. Caminar es un hecho, pero perderse, es un estado con el que enfrentarse, el de permanecer más cerca a ese paisaje que no se deja atrapar; y digo permanecer, asumiendo que el perderse es una forma ya de encuentro: la experiencia vital del caminar.

Son ya algunos años cuando yo como muchos otros hemos dejado nuestras ciudades y países, por razones ahora que no vienen a cuento y nos hemos convertido en emigrantes por así decir, de buen ver, admitidos e integrados, no porque seamos bien queridos , sino porque, en un mundo globalizado y banalizado, todas las ciudades se parecen, al me-

¹ Antigua casa de squatters reconvertida en centro cultura e industrias creativas de Bristol Uk subvencionado por el art concil, famoso por el graffiti de su muro de entrada realizado por Banski.

nos las occidentales, y por lo tanto se reconocen y pertenecen. Todos somos ciudadanos de una única ciudad y “solo” el modo de caminarlas nos proyecta hacia otros lugares que están en este, como decía el anuncio de playstation. Caminar para ver, conocer y aprehender, pero también para acontecer; el primer acontecimiento vital como humanos, me atrevo a insinuar, quizá haya sido el caminar, con o sin rumbo.

Son tres ciudades; más, si cuento las breves estancias en las que he vivido en los últimos cinco años, y todas ellas las he conocido, caminándolas, husmeándolas mientras voy creando un rastro con mis propios pasos . A veces con planes y rumbos prefijados y otras en una pérdida premeditada. Algunas, sabiendo el destino pero deambulando por “caminos” improvisados sin llegar jamás a la meta marcada, lanzado en una pérdida que parece descabellada, hallando esos bordes donde te predispones a una ciudad. “No encontrar el camino – escribía Benjamin – en una ciudad no significa gran cosa, pero perderse en una ciudad como se pierde uno en un bosque requiere toda una educación”. Curiosamente desde la ventana de mi habitación de Bristol, se puede ver un bosque, por el que me he perdido muchas veces.

Lo pintoresco, lo desolado, lo evocador raras veces se presenta al que no camina y solamente andando se puede intuir o articular la pregunta, ¿dónde comienza?. Únicamente he podido acercarme a las ciudades que he habitado y formular alguna pregunta sobre ellas, cuando, “mi mirada condiciona mi andar y mi andar mi mirada”, en una expresión formulada por Richard Smithson.

El vagabundo, el errante, no conoce el nombre de las calles pero sabe donde encontrar sus grietas. Como artista cercano a la escultura, mi interés en el caminar me retrotrae a lo primordial; esa grieta que expande

el campo de la escultura (Krauss, R)², así como el caminar, expande la experiencia de ciudad, como lugar transitado que no tiene cabida en los mapas, al menos hasta ahora.

Llevo algún tiempo recopilando y coleccionando libros y textos sobre la práctica del caminar (escasa aún), con el fin de “edificar” una pequeña biblioteca referente al tema. Este propósito responde a fines teóricos más que prácticos, hasta este momento, y se debe sobre todo a mi experiencia vital como ya he mencionado en párrafos anteriores, pero también, al hecho de que el caminar y su entorno, sobrepasa al tema del territorio, creando una extensión que amplía significados en su vertiente más poética y evocativa.

La irrupción de nuevas tecnologías relacionadas con la geolocalización, han ampliado la concepción del territorio expandiendo los bordes, materiales o inmateriales, sean redes inalámbricas o satélites. También han creado espacios híbridos entre lo real y lo virtual, conformando nuevas realidades. Sin embargo, mi sensación es que muchos de los proyectos relacionados con estas prácticas no están al mismo nivel evocador que su vertiente teórica. En algunos casos, sus materializaciones son excesivamente cartesianas y las narrativas espaciales que emergen, están sustentadas frecuentemente en sus dispositivos (Coco Fusco)³.

Esta singularidad entre la teoría y las prácticas, provoca en mí, interés y rechazo al mismo tiempo y un foco motivador para profundizar en el arte de caminar, en mi caso con este trabajo, bajo satélites.

² Nacida el 30 de noviembre de 1941. Cofundadora y coeditora de la revista October y antigua componente de Artforum, ha participado desde una posición preeminente en la formulación más importante de la teoría de la posmodernidad. Es autora de Terminal Iron Works, The Sculpture of David Smith, Passages in Modern Sculpture y La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos.

³ Nació en 1960 en Nueva York. Ha sido profesora de Columbia University, el MIT, y Andrew Banks Endowed Chair at the College of the Arts at University of Florida. Crítica y curadora en festivales como Bienal de Venecia, la Bienal del Whitney, Bienal de Sydney, la Bienal de Shanghai, Transmediale. Es una de las autoras más críticas hacia los procedimientos excesivamente cartesianos de los medios locativos.

De alguna manera el tema me es tan atractivo pues el caminar y derivados es el acto mas trascendente que se puede ejercer sin ninguna trascendencia: un paso tras otro es una meta pequeña que te lleva sin quererlo a otras más grandes. Me gusta mucho lo que contestan muchos montañeros de casta ante la pregunta, sobre el por qué escalan montañas, y ellos contestan: porque puedo y están ahí. Así, lo que más me gusta de caminar, es caminar... y este trabajo pretende ser un reflejo de ello.

0.2. OBJETIVOS:

En el famoso libro de Careri, Walkscape, casi en su inicio, el autor escribe una lista de verbos: atravesar, abrir, reconocer, descubrir, trazar, comprender, subir, visitar, etc, todos relacionados con la acción del caminar; solo el gesto de pronunciarlos ya marca un principio básico de acción. Este trabajo sobre el arte de caminar bajo satélites también pretende ser sobre todo un gesto presidido o nombrado por un verbo: guiar, acercarse, proponer, suscitar, estimular, situar, evocar, son objetivos dignos hacia los que encaminarse.

Un paso es una acción minúscula y un camino un sinfín de acciones minúsculas. Este trabajo se plantea como un conjunto de acciones mínimas que en su conjunto marcan una senda o guía acerca de las prácticas del caminar. Son pocos los artistas que hacen del caminar su práctica. Sin embargo son muchos los trabajos que directa o indirectamente se relacionan con el andar y su entorno. Esto dificulta una visión panorámica del tema y se hace necesario un rastreo profundo con el fin de ordenar y hacer, distinciones separaciones y grupos.

Hemos evitado en lo máximo posible una repetición excesiva de conceptos, propuestas o planteamientos anteriores que han sido acertadamente

y abundantemente tratados en libros maravillosos como el citado en el párrafo superior, de Careri. Esto no quita que se escriba o aparezcan términos inevitables, autores y artistas imprescindibles, referentes, ya clásicos. Así, ¿cómo evitar hablar de la deriva y Debord o de los flâneurs y Walter Benjamin?; o no nombrar y otorgarle el valor que merece Richard Long, como artista Land art, y con una de las obras, por no decir la más contundente, sobre el caminar; Inevitable. Lo haremos, pero no desde un trayecto historicista, sino más bien conjugando fragmentos, casi como una deriva por el que van emergiendo rastros y parajes. Será el propio camino el que irá marcando los lugares.

El trabajo se articula a través de los casos que se estudian y los referentes. Estos edifican una trama de ámbitos en los que se ubican e impulsa un espacio teórico, como fragmento de un territorio. Puede ocurrir que este espacio abierto, pudiera ser más poético o evocativo, quizás debido a la carga metafórica de un proyecto o grupo de ellos. Dicho esto, se entiende, que hemos planteado el trabajo de lo particular para ir desbrozando lo general.

Objetivos generales:

- Profundizar en las prácticas artísticas del caminar desde sus referentes y obras clave.
- Estudiar individualmente los casos y obras para ampliar y expandir el campo de dichas prácticas.
- Proponer o insinuar nuevas vías para el campo artístico del caminar.
- Profundizar sobre todo en los medios locativos y su relación con el arte del caminar estudiando sus dispositivos, presentaciones y/o representaciones y sus narraciones.
- analizar el poder evocativo o no de dichas prácticas y sus formas de representación.
- Presentar el tema como posible punto de partida ante un trabajo de mayor envergadura o tesis doctoral.

Objetivos específicos:

- Confeccionar una guía de proyectos sobre las prácticas del caminar focalizándose sobre todo en los medios locativos y los dispositivos de geolocalización.
- Proponer investigaciones acerca del caminar en sus vertientes más evocativas.

0.3. METODOLOGÍA:

Se contempla un bloque teórico con recorridos diferenciados que dividen el contenido en fragmentos y un segundo bloque compuesto por anexos:

El teórico se plantea como un estudio básicamente cualitativo de las prácticas del caminar a través de estudio de casos, textos y bibliografía. A partir de los casos, referentes y las lecturas se irá extrayendo un cuerpo teórico y articulando un vía desde la cual afrontar una postura respecto al tema. Se analizará por tanto individualmente las obras con el fin de profundizar más allá de los dispositivos y las representaciones, a partir de lo cual se deducirán posiciones y conclusiones.

Bajo el título caminar bajo satélites se engloba todo el cuerpo teórico, suscitando, la importancia de todas las prácticas de geolocalización. Este primer bloque se divide en tres apartados. En el primero, Retórica del caminar, se hace un repaso de momentos y obras imprescindibles para abordar las prácticas del caminar.

El segundo, Menhires orbitando, se sitúa el tema y se definen términos relacionados con los locative media o medios locativos; se describen y se recorre las primeras obras realizadas con los dispositivos de geoloca-

lización y se establecen relaciones entre este campo del arte y los satélites orbitales.

El tercer apartado, tránsito, flujos y umbrales, tiene que ver con las formas de caminar y recorrer los espacios o territorios, sea ciudad o paisaje. Es pues que se tratarán temas como la deriva, el juego, la narratividad el paseo y aquello que tenga que ver con la movilidad y la circulación. También se abordará el tema de los personajes del caminar como el vagabundo, el paroxista, el espía, el paseante ocioso, etc.

Todos los apartados tendrá como protagonista a la ciudad en sus múltiples caras: como ficción, como escenario, como lugar banal, como ciudad nómada. La ciudad conectada con el caminar, el espacio y la acción que la aprehende.

En cuanto a los anexos, estos ampliarán información que no se pudo incluir en el cuerpo teórico pero que resulta interesante y necesario para el tema. Además uno de los anexos tendrá que ver con prácticas y experiencias relacionadas con el tema que sin constituir un bloque práctico para la tesis si aportan una parte experimental y de producción.

1. CAMINANDO BAJO SATÉLITES.

1.1. RETORICA DEL CAMINAR.

Me dispongo a comenzar este recorrido por las prácticas del caminar y curiosamente me encuentro en este momento en una isla bordeado por agua marcando mis propios limites más allá de los bordes de mi piel. Curiosamente esa isla es Reino unido, cuna de caminantes y donde el derecho a deambular fue legislado y aprobado en el año 2000⁴. Un reino cuajado de caminos y quizás en este caso una forma de domesticar su territorio; un lugar donde las ardillas comen de tu mano, como si esto fuera un tributo a pagar por ir de aquí para allá libres pero sin el misterio de lo inaccesible. Tendremos que pagar un precio por el placer de perdernos. En Bristol se dice que se ve un zorro cada día y que por transitar su territorio ellos habitan las calles por la noche. A veces he seguido a algunos de estos zorros en mis encuentros como si fueran fantasmas y siempre me recuerda esta situación, al zorro que dejo Francis Alÿs⁵, “Nightwatch” 2004, en la nacional Gallery para que deambulara por la noche por sus salas, rodeado de obras de arte universales, desconcertado y explorando un habitat desconocido y extraño; un lugar que no le pertenece. A través del sistema de circuito cerrado podíamos espiar sus movimientos, desubicados, que encerraban algo íntimo y seductor en sus “gestos” al verse fuera de lugar, perdido en un mundo sin sendas ni caminos.

Werner Herzog⁶, no deja de sorprenderme con esa visión que le persigue acerca de su “loca” lucha con la materia; a quien se le ocurriría sino,

⁴ SOLNIT, R. (2015). Wanderlust: una historia del caminar. Capitan Swing.

⁵ Francis Alÿs es un artista multidisciplinario nacido en Amberes, Bélgica en 1959. Vive y trabaja en la Ciudad de México desde 1986.

⁶ Werner Herzog StipetiĆ (Múnich, 5 de septiembre de 1942) es un director, documentalista, guionista, productor y actor alemán. Fundador del denominado Nuevo cine alemán junto con otros cineastas como Rainer Werner Fassbinder.

arrastrar un barco realmente grande por una montaña para desplazarlo de un río a otro en la amazonía como se relata en Fitzcarraldo⁷ (1982). A quien se le ocurre sino, en fijar su cámara en un pingüino que se aleja solo hacia una cordillera lejana, como así procede en su documental *Encuentros en el fin del mundo* (2007). Un pingüino que se sale del grupo, y sin ninguna razón se dirige hacia una muerte segura en un rumbo y con una decisión tal que pareciese programada. Escena maravillosa en la que se ve al ave alejándose más y más hasta dibujarse solo un punto negro en medio de una llanura helada e inhóspita, tan desolada que te incita a admirar a ese pingüino por su empeñamiento en su descabellado aventura suicida. Y no solo se limita Herzog a filmar este momento, sino que en otra escena, pregunta a un científico experto mundial en estos animales, por la escena que acabo de relatar, y el hombre de ciencia como molesto un poco por la presencia incomoda del director de cine, contesta: no sé, a veces ocurre...



Fotograma, encuentros en el fin del mundo, 2007. Werner Herzog.

⁷ Brian Fitzgerald «Fitzcarraldo» (en Fitzcarraldo), el melómano apasionado de la ópera que para montar una representación en medio de la selva es capaz de aventurarse a recolectar caucho para costear su montaje y hacer cruzar su barco de un afluente del Amazonas a otro, subiéndolo por una montaña con ayuda de los indios.

Unos años atrás, fui al open day de la prestigiosa *Rijksakademie* de Amsterdam, y visité todos los estudios de los artistas residentes. En uno de ellos, en un espacio oscuro, se proyectaba la obra, *Nummer acht Everything is going to be allrigh* (2007), un video filmado previamente en 16mm del artista nacido en Netherlands, Guido van der Werde.... En el, un hombre caminaba a su ritmo por un paisaje llano y desolado, literalmente, por un mar helado. La cámara tomaba la escena desde una distancia, lo suficientemente cerca y lejos al mismo tiempo, que podías ver claramente al caminante pero también alcanzar a ver la envergadura y lo asolado del paisaje por el que caminaba. Lo aplastantemente evocador de la escena era que por detrás del caminante, aparentemente bien cerca, un enorme rompeolas le seguía los pasos acosándolo. La inmensidad y ferocidad del buque de hierro, y su atronador ruido al resquebrajar el hielo, contrastaba con la parsimonia y fragilidad del cuerpo en movimiento, mostrando su vulnerabilidad. A pesar de ello y al mismo tiempo, algo transcendía en la escena que anulaba la presión del inmenso barco, como si un simple gesto pudiera contener toda la furia; una barrera invisible que contenía la energía de su perseguidor, como si el rito de caminar le protegiera de todo mal...



Fotograma, *Nummer acht Everything is going to be allrigh*, 2007. Guido van der Werde

Son muchos los casos en la historia en que gestos mínimos contrarrestan fuerzas aparentemente arrolladoras...Gandhi, por ejemplo, anduvo para contrarrestar la violencia, y la presión colonialista, y son muchas las manifestaciones políticas, religiosas, y político – religiosas que hacen del andar un rito de protesta o de conjura. Sería interesante investigar en una tesis o similar, el gesto mínimo como concepto, que pudiera oponerse a una fuerza en apariencia superior.

Desarrollar un trabajo sobre el caminar, sea en ámbitos artísticos o no, me parece tarea difícil y escurridiza. Todos sabemos de ella, todos caminamos salvo excepciones. Común, natural, simple; asumimos nuestra condición de caminantes bípedos, un hecho elemental que conecta nuestra mente y nuestro cuerpo; un acontecimiento, físico – anatómico e intelectual a la vez; equivalente casi, a decidir ser un artista del respirar; lo toma y lo abarca “todo”... Como expresa Rebeca Solnit en su obra *Wanderlust*⁸, “el caminar es una historia amateur”, pues se adentra sin permiso en muchos campos: anatomía, antropología, arte, geografía, política, literatura, tecnología y un sin fin de áreas que otorgan al caminar la ausencia de límites. Ya en el capítulo motivación de este trabajo se expresaba la necesidad de entender los paisajes para pertenecer a un lugar y territorio. Pero aún más, parece que el caminar es un modo de atravesar nuestro paisaje interno, mental y el externo a un ritmo acorde. El caminar puede englobar todas las direcciones, pues descubrir que tu cuerpo va contigo allí donde quieras es un acontecimiento en si mismo, no susceptible de simulacros, utilizando un termino muy usado de Baudrillard. Por todo ello acotar las prácticas del andar sea bajo satélites o no, implica un rastreo profundo de casos y más si al medio en si mismo que es el caminar, añadimos intervenciones y procedimientos en los que intervienen dispositivos tecnológicos. Redefinir actitudes relacionadas con el caminar implica asumir términos como arrastrar o clicar, tag-

⁸ SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Capitan Swing.(p 20).

ging⁹, mapeo o muchos otros, aunque vagar por y con un portátil contenga elementos, formas y actitudes que reducen el hecho del caminar a un fin, y no a un medio, fin y trayecto, como pudiera ser la materia urbana propiamente real. Aunque yo no quiero tratar el tema desde un punto de vista trascendente, evidentemente se pierde la trascendencia del caminar al desposeerla de la propia acción, el mismo caminar; y cuando el espacio desaparece, también desaparece el cuerpo y por lo tanto la capacidad y posibilidad de entender el territorio.

Conocer un lugar implica necesariamente la condición corporal, pues lo físico también tiene memoria y capacidad de sorprenderse. Es esta capacidad lo que además, te permite conocer un lugar. "Únicamente cuando te entregas a los lugares, ellos te devuelven a ti mismo"¹⁰.

En los 60 se abrieron nuevos caminos para el caminar en el ámbito del arte y la mayoría de ellas con una clara intención escultórica. Lucy Lippard¹¹, rastrea el origen del caminar en la escultura y no en el performance. Car Andre, con su obra *Lever* 1966 dispone una fila de ladrillos que se extiende de una estancia a otra de manera que el visitante debe transitar. Vuelve a realizar algo similar en la obra *Joint* de 1968, creando una línea de fardos de paja dispuestos en una pradera. La idea del camino como escultura no solo fue traducida por Car Andre sino por muchos otros; se podría elaborar un apartado solamente destinado a este tema de la línea, el camino, y la escultura.

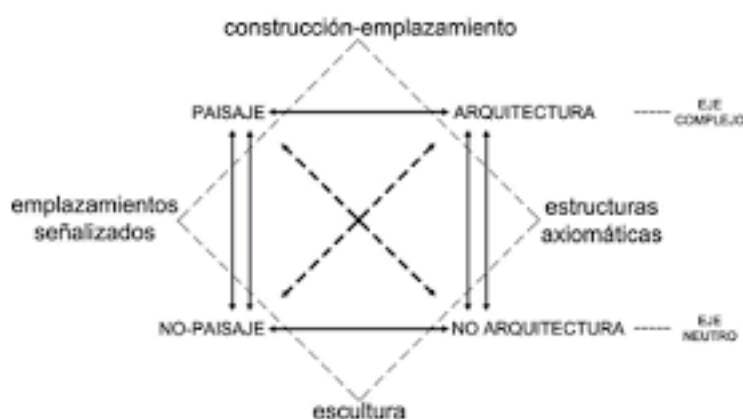
En el comienzo de los sesenta se dieron dos tendencias en áreas alejadas geográficamente. Una americana y otra inglesa. En ambos lados participaron de las dos aunque, la primera más relacionada con la noción de lugar o no - lugar cercana al Earth art, y la segunda, llamada Land

⁹ Acción de etiquetar.

¹⁰ SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Capitan Swing.(p 33)

¹¹ Lucy Lippard (nacida en 1937) es una escritora internacionalmente conocida, crítica de arte, activista y curator de los Estados Unidos. Lippard es una de las primeras escritoras en reconocer la obra "desmaterializada" en el arte conceptual y una de las primeras historiadora del arte feminista

art, menos invasiva con el medio y más directamente relacionada con el andar y sus derivados, ambas con una clara intención escultórica. En el archifamoso artículo de Rosalind Krauss acerca del campo expandido de la escultura, ya nos habla de “ausencia ontológica”, algo que no es ni arquitectura ni paisaje, y que nos encamina hacia la noción de “emplazamientos señalizados”, “estructuras axiomáticas”, términos relacionados con el emplazamiento y la escultura de tipo tradicional. “ la escultura ya no es el termino medio privilegiado entre dos cosas en las que no consiste, sino que más bien escultura no es más que un término en la periferia de un campo en las que hay otras posibilidades estructuradas de una manera diferente”¹². Se trataba por tanto de una experimentación en los márgenes con el fin de ampliar el propio campo de acción.



Según el gráfico de Krauss, en la parte inferior se encuentra la escultura moderna, que deriva del binomio no – arquitectura y no – paisaje, mientras que en la parte superior, los dos elementos positivos (el paisaje y la arquitectura) definen el espacio de acción de construcción de lugares, dentro del cual se encuentran, los dédalos, los laberintos, los jardines japoneses, los lugares destinados al juego y a las procesiones rituales. Si consideramos la arquitectura como una disciplina que opera dentro del campo propio expandido, en su interior debemos encontrar la escultura, el paisaje y el recorrido, y su campo de acción común sería el acto de “transformación simbólica del territorio”. Según Careri¹³, “podemos

¹² CASTRO FLÓREZ, F. (2014). *Mierda y catástrofes*. Madrid: Fórcola. (p 120).

¹³ CARERI, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili. (p 52)

considerar el menhir como la primera escultura, una forma simbólica no mimética que contiene en su seno la casa y la imagen del Dios, la columna que dará a luz la arquitectura y la estatua que dará a luz la escultura”. Sin embargo, el menhir es también la primera construcción simbólica de la corteza terrestre que implica la transformación del paisaje de un estado natural a un estado artificial. Más adelante, relacionaremos estos menhires, antecedentes de la escultura, con los satélites quizás como esculturas orbitando, cargadas también de contenido simbólico.

Para seguir el recorrido, quisiera reproducir aquí un fragmento narrado por Tony Smith¹⁴, que hace referencia a ese momento en el que se adentró en una autopista abandonada y allí experimentó algo que trascendía, como escribe Lawrence Weiner¹⁵, “fuera de la vista y fuera de la mente”; una autopista carente de todo, sin luces, señales, y paisaje, situaciones vacías y abandonadas, como el mismo expresaría más tarde, un inmenso Ready – made, una inmensa escultura de asfalto; un camino que en si mismo representa, un no – lugar; una “experiencia contemporánea” que contiene o da lugar a diferentes actitudes individuales o colectivas, tales como la huida, el miedo, la rebelión, el paroxismo, actitudes todas, que posee o pudiera poseer, la actitud del caminante. Por algo ante la pregunta: ¿dónde estoy?, en seguida surge la pregunta, ¿qué es un lugar?.

“ Al principio de la década de los cincuenta alguien me dijo como llegar a autopista de New Jersey, todavía sin terminar. Me llevé a tres alumnos y conduje desde algún lugar de los Medows hasta Brunswick. La noche era oscura y no había ni marca de arcones, ni rayas, ni mediana, ni nada en absoluto, solo el pavimento oscuro que se movía entre el paisaje de las llanuras bordeadas por las colinas a lo lejos, salpicadas de chimeneas, torres, humo y luces de colores. El viaje fue una experiencia reveladora. La carretera y gran parte del paisaje eran artificiales, pero no se podían considerar como una obra de arte. Sin em-

¹⁴ Tony Smith (23 de septiembre, 1912 – 26 de diciembre, 1980), nació en South Orange, Nueva Jersey. Fue un escultor norteamericano, artista de las artes visuales, y un destacado teórico del arte.

¹⁵ Nueva York, 10 de febrero de 1942, es un artista estadounidense. a sido una figura clave del arte conceptual

bargo, hizo algo por mí que el arte jamás había hecho. Al principio no sabía lo que era, pero su efecto me liberó de gran parte de las ideas que había tenido sobre el arte. Parecía que había allí una realidad que no había tenido ninguna expresión en el arte...”

Si el camino es una línea y la línea dibujada es un camino, con la línea comienza el recorrido. No vamos a adentrarnos en este trabajo en el inmenso territorio artístico que representa el Land Art; abarcaríamos con ello una extensión y proyecciones tangenciales difíciles de conjugar con el propósito que nos ocupa. Baste decir que con el Land Art se vuelve a la acción mínima cargada de significado, a veces de un simbolismo primitivo y arcaico; se vuelve a ocupar el espacio más vacío e inalterado para dejar una huella en ocasiones perdurable y otras no, y ejercer una transformación física del territorio para crear paisajes artificiales. Cavar, entrelazar, cubrir, amontonar, horadar, trazar, llenar, vaciar, envolver, pisar, recorrer, son verbos propios que designan acciones recurrentes del Land Art. Aunque en muchas de ellos el caminar no es lo que lo sustenta en si mismo, gran mayoría de obras requieren o sugieren desplazamiento de algún tipo. Michael Heizer¹⁶, por ejemplo utilizó motocicletas para dibujar en el desierto; y Walter de Maria¹⁷ socavó con escavadoras la arena en el desierto de nevada para trazar dos líneas gigantes que pudieran verse desde un aeroplano; por no hablar de Spiral jetty¹⁸ (1970) de Robert Smithson, o muchas otras.

Dicho esto por adelantado, quisiera adentrarme un poco en algunos casos y obras concretas propias del Land Art. En palabras de Fernando

¹⁶ Michael Heizer (1944), está considerado como uno de los más relevantes artistas de Land Art o Earth Art, y en su trabajo artístico se refleja su pasión por el paisaje. Considera la tierra como el material con más potencial porque es el origen de todo material. Excava y transforma el territorio para crear obras carentes de materialidad.

¹⁷ 1 de octubre de 1935 - 25 de julio de 2013, fue un artista estadounidense, escultor, ilustrador y compositor. Vivió y trabajó en la ciudad de Nueva York. La práctica artística de Walter de Maria está conectada con el arte minimalista, el arte conceptual y el land arte de la década de 1960.

¹⁸ Utah (Estados Unidos),(Muelle en Espiral) es una intervención artística realizada en este paisaje, empleando basalto negro que cubre los lados de un camino de tierra levantado por la maquinaria. Smithson construye un muelle, cuya lengua de tierra se introduce en el lago y se envuelve sin concluir.

Castro Flórez¹⁹ “ Si el trayecto por la autopista de Tony Smith generaba una sensación paradójica de ceguera y videncia, de revelación y bloqueo, pero sobre todo entrega a una intensidad desconocida. Como reverso de la moneda de este desplazamiento mecánico se encuentra *A line made by Walking* (1967) de El artista Ingles **Richard Long**”. Esta obra que ya contiene toda la esencia artística de Long, y el fundamento de un arte, en este caso escultórico, del andar. En la obra se dibuja una línea recta trazada en el terreno utilizando simplemente el paso continuo al andar por la misma línea, hollando poco a poco la tierra. Una fotografía en blanco y negro muestra la huella en una pradera que se extiende hacia unos árboles al fondo hasta perderse.



A line made by Walking (1967), Richard Long

Esta obra planteaba diferentes cuestiones situadas en los bordes de territorios, ¿se trataba de un performance que dejaba un rastro residual?, ¿qué se consideraba la obra?, la línea in situ en el terreno como escultura en el paisaje?; ¿ se consideraba la fotografía como obra o como

¹⁹ CASTRO FLÓREZ, F. (2014). *Mierda y catástrofes*. Madrid: Fórcola. (p 128).

documento? Y si era como obra ¿sería fotográfica o escultórica?. Sin duda es una representación mínima por su sentido definitivo que contiene un discurso que ya no queda en muchos casos más que repetir. Como muchos han expresado, *A line made by walking* se considera como uno de los grandes hitos artísticos del siglo xx . Toda la obra de Long se sustenta en el caminar. Trabajos en papel que documentan sus caminatas, fotografías de las marcas dejadas en el paisaje en el transcurso de esas caminatas y frecuentemente esculturas en interiores relacionadas con sus actividades al aire libre. Muchas de sus caminatas están representadas sobre mapas, sugiriendo que el caminar es un hecho mínimo como el dibujar. Algo que se repetirá en muchas prácticas de medios locativos basadas en el rastreo y el dibujo a partir de procedimientos con dispositivos de localización como GPS²⁰.

A Long le gustan los lugares que parecen anclados en su pasado remoto y originario. Nunca aparecen gentes, o huellas de algo que indiquen un presente. Su obra es austera y vinculada con un tiempo que siempre parece otro. Como ingles su obra revisa la tradición británica de las caminatas campestres, que se enquistaron en el sentimentalismo, la convención y la experiencia colonialista como sugiere Solnit, pero que en manos de Long, se transformó en un proceder novedoso y más que herencia cultural se trata de una reevaluación creativa (Solnit)²¹. En cualquier caso se trata de una obra hermosa evocativa y rica en gestos que remiten al andar, pero también a la ruta y al hecho físico de estar conectado con la corteza terrestre.

Hoy viviendo en Bristol y viviendo Long en esta ciudad, intento localizar las obras que realizó por estos lugares sobre todo en sus comienzos, primero con Google Earth por medio de satélites y luego acudiendo a

²⁰ Sistema de posicionamiento global. Fue desarrollado, instalado y empleado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

²¹ SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Capitan Swing. (p 393).

ellos. Curiosamente en los pirineos se puede apreciar los restos de una de sus obras como ruinas neolíticas.



Coordenadas Hospital de Benasque: Latitud 42° 39' 49,08" N. Longitud 0° 36' 29,73" E

En su itinerario artístico, Richard Long se detuvo en el macizo de la Maladeta en el Pirineo de Huesca. Como la mayoría de sus intervenciones, la creación del artista británico presenta un enorme respeto por el medio que le rodea y no está pensada para tener un carácter permanente, sino que será la propia naturaleza la encargada de su transformación.

Siguiendo con la idea de línea y el caminar a un asociado a Richard Long, la fotógrafa Nacida en Zambia pero educada en England, **Carey Young** realizo la obra *Body Techniques, 2007 (after A Line in Ireland, Richard Long, 1974)*.



Carey Young. 2007. Lightjet print, 59 ¾ x 48 inches

En otro trabajo de la misma artista del 2003, recorre el camino que los trabajadores siguen cada día hacia delante y hacia atrás. Parece como si recorriera una línea temporal diferente. En ese movimiento se va creando un vacío en la muchedumbre que insinúa una línea. El trabajo hace referencia a la obra de Richard A line made by walking.



Lines Made by Walking 2003. Secuencia de diapositivas looped 35mm

Amigo personal y acompañante ocasional de Richard Long, **Hamish Fulton** es considerado el otro artista inglés que hace del andar el cuerpo de su obra. En sus obras combina la fotografía y textos al igual que su contemporáneo Long, pero al contrario que este, las caminatas de Fulton adquieren una dimensión más espiritual. Es frecuente que sus recorridos tengan lugar en territorios con una fuerte carga simbólica y mística, como rutas sagradas y de peregrinaje. Además, su proceder artístico es el de no dejar huella en el paisaje; el simple hecho de pasar por él es suficiente como gesto. Para Fulton no hay representación, sino un entendimiento del camino o quizá, en el camino; solo la certeza del caminar, el nombrar los lugares, las direcciones, diciendo únicamente sin realmente contenerlo ni explicarlo; mostrando unas fotografías, pero solo como testimonio, pues para Fulton, la obra es el caminar, a modo de activista reivindicando lo que no se puede explicar. “La huella no es presencia sino un simulacro de presencia que se desplaza” en términos de Derrida. Con las propias palabras de Fulton, «A walk can exist like an invisible object in a complex world» (Una caminata puede existir como un objeto

invisible en un mundo complejo).



Walking, 1973. Hamish Fulton.

Dentro del performance existen varios artistas que transformaron el caminar en un acto performance. **Stanley Brouwn** Nacido en Surinam, colonia Holandesa, pudiera ser el primero en hacer del caminar y sus gestos una acción performance. En 1960, pidió a gente extraña con la que se cruzaba por la calle que le dibujara direcciones para llegar a diferentes puntos de la ciudad. Planteó un recorrido por la ciudad de Amsterdam visitando todas las zapaterías de la ciudad; o paso en 1972 un día entero contando sus pasos, explorando así diferentes formas del caminar en la ciudad.

También el magistral Performer y escultor alemán **Joseph Beuys** realizó performance relacionados con el paseo o el caminar barriendo el suelo después de un desfile político otorgando significados profundos a acciones simples. Pero quizás la más famosa y contundente obra en este ámbito del caminar y performance fue la caminata por la gran muralla china de **Marina Abramovic y Ulay**, ella de la antigua Yugoslavia y el de la Alemania del Este. Desde 1976 empezaron a colaborar en un cuerpo de obras a las que denominaban “obras relacionales” con las que quer-

ían pobrar sus propios límites físicos y psíquicos de su cuerpo, como los de su público. Sus obras estaban cargados de influencias del chamamismo, alquimia, budismo tibetano y prácticas esotéricas, como una forma de exorcizar los géneros. El peligro, el dolor, la concentración, transgresión, aburrimiento eran estados al que se encaminaban a través de acciones como, el gritar, chocar, peinarse, herirse, estar de pie, o caminar. En la obra, *“relación en el espacio”* 1976, caminaron enérgicamente el uno hacia el otro desde extremos opuestos de una sala encontrándose repetidamente una y otra vez en un punto, llegando a chocar violentamente. Aunque básicamente toda su obra no tiene directamente que ver con el caminar si que indican ese punto en el que todo está a punto de suceder o desmoronarse, algo que personalmente me interesa dentro del contexto del caminar y que volveré a el, al nombrar el paroxismo²². Caso a parte es la caminata por la gran muralla, en la que se propusieron avanzar uno hacia el otro empezando cada uno por un extremo recorriendo 4000 km andando, para encontrarse en un punto y casarse. Debido a problemas Burocrático y Políticos con el gobierno chino, pasaron muchos años hasta que el proyecto se pudo realizar. Para entonces las condiciones personales habían cambiado.

En 1988 pasaron tres meses andando recorriendo casi los 4000 km de muralla empezando uno por cada extremo como se planteó desde el principio para encontrarse en su centro; paradójicamente este cruce de caminos fue su última colaboración y la ruptura como pareja sentimental. Tras el encuentro, se abrazaron y siguieron rumbos separados. Este performance encierra significados simbólicos algunos inesperados. La gran muralla fue construida originalmente para mantener a los nómadas fuera de china. Separa el norte y el sur y transcurre conectando el este y el oeste. Marina y Ulay criados tras un muro, se dirigen uno hacia el otro de

²² El «paroxiton» es la sílaba anterior a la última, la «penúltima». Así pues, el paroxismo es el momento anterior al último, no el del final, sino precisamente el anterior al final, justo antes de que ya no se pueda decir nada. El paroxismo, dice Baudrillard, está relacionado con los fenómenos extremos, pero no comparte la ilusión del final. Vive en la inminencia del final.

este a oeste, masculino y femenino, desde el mar en el este, Marina, y desde el desierto de Gobi, al oeste, Ulay. El 27 de junio se encontraron en un paso de montaña cerca de Shenmu, entre templos budistas, confucianos y taoístas, se puede leer en el libro editado del proyecto²³. Dicho libro, contiene como dos partes diferenciadas, uno que presenta fotografías y textos de forma seductora de la experiencia como las obras de Long evocando algo ancestral y hermosamente ajeno; y la otra cara, texto escrito por McEvilley, evidenciando los inconvenientes y vicisitudes de la caminata y desmitificando la imagen épica y solitaria de sus protagonistas, describiendo como alrededor un sinfín de gentes (traductores, policías, cargadores) iban y venían para asegurarse que se cumplían las exigencias del gobierno. También cuenta como eran trasladados cada noche al alojamiento y devueltos a la mañana siguiente; y como mientras, diferentes inconvenientes iban acortando la caminata de Ulay, Marina empezaba cada mañana en el lugar que terminaba la noche anterior, “caminaré cada maldito centímetro de esta muralla”

Para terminar este apartado, vinculando el caminar, la escultura, el performance y lo político, y sabiendo que no le doy el espacio que se merecen artistas como la artista Palestina – Británica, **Mona Hatoum** que en 1985 y 1986, dejó huellas por las calles de Sheffield con la palabra desempleo como protesta y modo de hacer visible la terrible situación económica de la ciudad; o al americano, **Bruce Nauman** con la clásica *"Walking in a Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square" 1/2 [1967-68]*; quisiera añadir dos artistas que contienen elementos que personalmente me atrapan al conjugar la idea de moviendo, nomadismo y caminar e involucrar en el proceso, objetos y materia. El primero sería **Gabriel Orozco** con su obra *“la piedra que cede”* (1992), y el otro **Francis Alÿs** con obras muchas directamente construidas con el principio básico del caminar en diferentes facetas.

²³ The Lovers, Published January 1st 1989 by Stedelijk Museum Amsterdam .

Reproduzco aquí un texto que describe la obra *“Piedra que cede”* tal cual lo leí en el texto Okwui, Enwerzor, “Gabriel Orozco, silencios infinitos”, (en *Atlántica*, nº 17, 1997, p. 26.)



Piedra que cede (1992). Gabriel Orozco.

“ Piedra blanda, una bola de plastilina, encarna también en su forma una especie de otredad interpretativa. La bola tiene, aproximadamente, el mismo peso que el artista; éste, en sus diferentes viajes, la hace rodar por las calles de cada ciudad en la que se expone, con lo que la escultura blanda cambia discretamente de forma y recoge la basura de la ciudad, trazando rutas imaginarias e inestables del viajero a través de la metrópolis moderna.

Este espectáculo hace alusión a un espacio común compartido: el espacio inconmensurable de las comunidades de inmigrantes y de nativos, a través de cuyo espacio deja sus anónimas marcas. Esta escultura es también, en su indeterminación, un juego de palabras en torno al refrán “piedra movediza nunca moho cobija”. Esta referencia alude al problema de la emigración y el desplazamiento”.

Esta escultura podría constituir en si mismo un trabajo de tesis sobre el caminar y todos los elementos que contiene: Relación de la materia y espacio, la comunión entre movilidad y memoria, desplazamiento, la unidad y la totalidad, lo primigenio, la materia en relación con el objeto y su carga cultural, política, social, nomadismo, deriva, el objeto poético, espacios de tránsito, la escultura como contenedor, recipiente y vehículo, nos lleva de nuevo al menhir, a los satélites orbitando...

Finalmente, para cerrar este apartado no puedo dejar de nombrar al artista belga, afincado en México. **Francis Alys**. Todo su trabajo conlleva una poética urbana en donde gestos y acciones cotidianos con frecuencia adquieren dimensiones políticas y sociales. Alÿs busca una forma de fricción urbana en la caminata pero apartándose de voyeurismo distante y propiciando una acción- ficción que se integra y al vez se distancia del tejido urbano en busca de lectores ocasionales para sus relatos. Pretende que la ficción, “atraiga sentidos latentes en el entorno urbano”²⁴. Necesitaríamos un apartado solo para explicar la variedad de obras, relatos y formas de paseo que constituye su corpus artístico.

Por señalar algunas de ellas, *The Collector (1990-1992)*, consiste en un paseo en el que Alÿs arrastra un “perro” con un imán, a lo largo de las calles para recoger, a medida que avanza, trocitos y pedazos de metal. Se trata de una acción en que lo aleatorio predomina.



The Collector (1990-1992), Francis Alys

²⁴ SPERANZA, G. (2012). *Atlas portátil de América Latina: Arte y ficciones errantes*. Barcelona: Anagrama. (p 99)

Alÿs en el transcurso de sus paseos va creando fábulas y mitos urbanos, en este caso, el de un hombre que arrastra un perro magnético de juguete a lo largo de las calles, recogiendo sobras y la memoria de la ciudad.

En muchas obras, mediante un gesto poético en forma de trayecto crea una estructura narrativa que actúa como “contrapoder”. El lenguaje político no tiene nada que hacer sobre el gesto absurdo o la tarea desesperada.



Paradojas de la praxis 1, 1997, Francis Alÿs

Con alusiones evidentes a la escultura minimalista, con *Paradojas de la praxis 1*, 1997, Alÿs arrastra durante nueve horas un bloque de hielo en la ciudad de México a través de las calles hasta que se derrita por completo. El bloque va dejando un rastro de agua derretida como evidencia de un gesto desproporcionado entre el esfuerzo y el efecto. El deshielo del objeto genérico del arte contemporáneo suscita una crítica a la producción de objetos de prestigio. El trabajo conecta con la bola de plastilina de Orozco y con la línea de Richard Long.

Bridge – Puente (2006). Alÿs con la ayuda de pescadores intenta unir las costas de Havana, Cuba – Key West, Florida disponiendo barcas unas al lado de otras desde las dos costas para encontrarse en un punto central. El puente de barcas no se pudo concluir y no se consiguió unir las dos

costas, pero se evidenció y visibilizaron diferentes procederes en ambos lados.



Bridge – Puente (2006). Francis Alÿs

1.2. MENHIRES ORBITANDO:

Entre 24 y 32 satélites en órbita media terrestre (20. 200 km) rondan sobre el globo terráqueo con trayectorias sincronizadas para cubrir toda la superficie de la tierra; menhires tecnológicos más allá de las fronteras para vigilar y geolocalizar todo aquello susceptible de ser posicionado, etiquetado, rastreado etc, quieto o en movimiento. En un mundo cuajado de territorios fronterizos, ellos no tienen fronteras. No podía ser más

descriptivo el nombre para un procedimiento, que además da nombre al dispositivo receptor que lo hace posible; sistema de posicionamiento global (GPS)²⁵. Tres satélites que se hermanan en un triángulo para enviar posiciones y horas y así saber donde te encuentras. Antes de nada te sitúo y luego, te pregunto quien eres. Usando palabras de Martín Prada²⁶, creando una “dependencia geográfica” como táctica política. Paradoja la del errante y el que deambula a la deriva, si ahora fácilmente puede ser encontrado...Los ciudadanos en constante movimiento pueden localizar y ser localizados...«Los satélites han cambiado el punto de vista de los acontecimientos locales y globales. Ellos son un panóptico puesto a disposición de todos y cada uno de nosotros. Ignoran las fronteras nacionales y sustituyen nuestra psicología, de ordinario basada en el territorio, por una nueva que se predica con los amplios campos tecno-culturales.

En el libro de Francesco Careri, Walkscape, se cuenta que si el andar fue la primera acción humana de transformación del paisaje, el Menhir²⁷ se convierte en el primer objeto surgido del nomadismo y el errabundo. No voy aquí a repetir lo que se puede leer en un libro como el mencionado, de forma tan sobresaliente; pero si que me interesa la relación de equivalencia entre aquellos objetos de piedra, que actuaban como dispositivos asociados entre otras cosas a la localización en el neolítico, y los satélites en nuestro mundo contemporáneo que en muchas acepciones se comportan como menhires, también relacionados directamente con el desplazamiento y localización.

²⁵ El Sistema de Posicionamiento Global o GPS, aunque su nombre correcto es NAVSTAR-GPS1, es un sistema global de navegación por satélite que permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona, un vehículo o una nave. Podemos alcanzar una precisión hasta de centímetros, usando el GPS diferencial, pero lo habitual son unos pocos metros.

²⁶ MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal ed.

²⁷ CARERI, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili. (p 25).

En el trabajo que me ocupa, en el que su objeto central es el caminar, me resulta necesario si voy a hablar sobre proyectos artísticos de estas prácticas con dispositivos tecnológicos, crear un vínculo entre esos dispositivos y la acción del caminar, más allá de la descripción formal, pues la materia con la que se trabaja en esos proyectos son estos dispositivos. Permítanme decir, que uno de los grandes problemas que percibo y que otros también han expresado, es la dificultad de conjugar esta tecnología, al desmaterializarla y tratarla como un mal necesario, en la puesta en práctica de proyectos artísticos²⁸. Esos satélites y con ellos sus dispositivos asociados, se parecen mucho a esos bloques verticales de piedra que se situaban en lugares de paso. Estos, al igual que los satélites establecen una relación con el territorio.



El menhir se considera el objeto más sencillo y denso de toda la edad de piedra. Se le asociaban varias funciones a veces simultaneas. A partir de él se desarrolló la arquitectura. En el andar ya estaba presente: el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. Según el libro de Care-ri²⁹, es probable que fuera para estabilizar la dirección vertical por lo que

²⁸ *Artnodes (revista de ciencia arte y tecnología)*. (2008). N° 8, diciembre 2008. Barcelona; UOC.
<<http://artnodes.uoc.edu>> [consulta junio 2016].(p 3).

fue creado el primer elemento artificial en el paisaje. Además de estar asociados al culto de la fertilidad, o a lugares sagrados de energía etónica, también marcaban lugares con agua o límites de territorios, creando vínculos más allá de lo geográfico con los lugares y territorios. Por ejemplo, servían de soporte en los que se inscribían figuras simbólicas, describiendo en ocasiones el territorio, señalando lugares peligrosos o de rito, o señalando grandes vías de travesía. Por lo tanto, se cree que funcionaban como un sistema de orientación territorial, una guía inmersa en el paisaje de una señal a otra en las grandes rutas. “A la transformación cultural del andar sin violentar la materia, le siguió el Menhir, que en muchas lugares en donde se agrupaban, representaba un lugar simbólico y para andar”³⁰. Siguiendo esos valores y cualidades comparativas, el Satélite y sus dispositivos asociados actúan como elementos de un paisaje alejado de nuestro entorno visual, pero conectado a él mediante dispositivos físicos. Al igual que el menhir, también son los objetos en órbita de transformación del paisaje remoto, y los primeros elementos asociados a la exploración espacial (nomadismo espacial)³¹. También los satélites son artefactos³² que establecen una relación entre la información y el lugar; pueden actuar como soportes de información geográfico – social – político asociadas al territorio. También como guías a través de sus dispositivos como Gps, desde un nivel de usuario básico como pueda ser seguimiento localizado en carreteras; a los sistemas de guía de misiles militares.

²⁹ CARERI, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili. (p 50).

³⁰ Ibidem (p 51).

³¹ Término inventado en esta tesis relacionado con los inicios de la exploración espacial.

³² Artefacto tiene su origen en la expresión latina *arte factus*, que significa “hecho con arte”. En el lenguaje cotidiano, un artefacto es una máquina o un aparato creado con un propósito técnico específico. Los artefactos tienen diversas complejidades, ya que una vasija puede ser considerada como un artefacto al igual que una máquina electrónica. Un artefacto también puede ser una carga explosiva.

Hoy en día la información geográficamente localizada se encuentra a pie de calle. Superada la fase escritorio en la que el usuario accedía a la información a través del ordenador, actualmente, la información digital se accede a ella a través de dispositivos móviles como teléfonos o cámaras con GPS incorporados ofreciendo coordenadas de geolocalización. Actualmente se desarrollan empresas cuyas líneas de investigación se orientan hacia location – based – services³³ ofreciendo información específicamente territorializada, como publicidad, que nos llegará dependiendo de donde nos ubiquemos, contextualizando así la información, marcando nuestra movilidad en las ciudades y condicionando nuestros hábitos de desplazamiento; no es extraño hoy, escuchar a alguien decir algo como - me voy de paseo por el corte Ingles -.

Poco a poco todas las aplicaciones y herramientas utilizadas en la red, van asumiendo la condición de lugar y la necesidad de ubicación tanto de la información digital como de la posición física de los objetos y sujetos. Cada vez más nuestra relación con el entorno y con nosotros mismos está asociada a una computación ubicua construida por tecnologías que permiten la gestión de información digital en cualquier lugar. Estas tecnologías posibilitan las conexiones e interacciones de diferentes capas de datos espacialmente localizados. Los sistemas de información geográfica SIG o GIS³⁴, funcionan como base de datos asociada en muchas ocasiones a mapas, lo cual supuso una gran revolución en tratar el espacio físico. Google Earth³⁵ por ejemplo marca un punto de inflexión en la integración del dato geolocalizado en la vida cotidiana, modificando

³³ Los Servicios Basados en Localización buscan ofrecer un servicio personalizado a los usuarios basándose en la mayoría de situaciones en información de ubicación geográfica de estos. Estos servicios son capaces de entregar la información geográfica y geoprocetamiento de los usuarios móviles con base en su ubicación actual.

³⁴ SIG (GIS en su acrónimo inglés, Geographic Information Systems) es un software específico que permite a los usuarios crear consultas interactivas, integrar, analizar y representar de una forma eficiente cualquier tipo de información geográfica referenciada asociada a un territorio, conectando mapas con bases de datos.

³⁵ Keyhole era en un principio un programa de pago hasta que el 27 de octubre de 2004 fue comprado por Google. El 21 de mayo de 2005 Keyhole pasó a llamarse Google Earth. Este programa fue lanzado el día 28 de junio de 2005. Uno de los servicios que más se ha potenciado con Google Earth son los “mashups”, aplicaciones creadas por los usuarios y que combinan contenidos de varias fuentes para crear un servicio totalmente nuevo.

nuestros hábitos de movilidad, normalizando por ejemplo actitudes relacionadas con el desplazamiento, en el que el lugar físico desaparece. Existen muchos proyectos artísticos en los que el caminar, la movilidad o el desplazamiento, se representan utilizando mapas con información digital dispuesta en capas y donde en muchos confluye el espacio digital y el físico; volveremos a ellos mas adelante, cuando se presentes algunos proyectos relacionados directamente con los mapas contruidos como edificios con diferentes capas de información y su conexión con lo, Físico-Real, a través del caminar propiamente.

Por ahora solo decir que con los satélites se abre una nueva forma del movimiento y circulación con una nueva estética, pero aún asociada en gran medida a los orígenes del menhir y a exploraciones que ya se encontraban en los planteamientos vinculados al Land art.

En el centro de arte Laboral de Gijón, la artista visual **Coco Moya** y el músico **Iván Cebrian** desarrollaron la obra titulada, *Menhir (2015)*, inmersa en principios del Land art, la cual, aunque no interviene en su realización satélites ni dispositivos de geolocalización, si que presupone una vía de investigación para el tema que nos ocupa. La obra explora el paisaje de León y Asturias mediante una instalación en que se combina video y sonido interactivo. Cargada de ritual y sensaciones emocionales y corporales, menhir, presenta el paisaje como una partitura y convierte al espectador en interprete de una pieza.



Menhir, 2015. Coco Moya, Iván Cebrian.

Sobre el suelo de la sala se disponen rocas de carbón que crean entre ellas un sistema interactivo de sonido. Cuando un espectador toca la roca, esta transmite la carga eléctrica de la persona a la placa de Arduino que hace saltar el sonido creando así un espacio sonoro. Los sonidos que surgen son tomados de los elementos, agua, piedra, madera, vegetación, encontrados en los paseos que llevan a cabo los autores por la zona montañosa de Covadonga. El video que acompaña a la instalación muestra un paisaje montañoso que expande la visión más allá de las paredes de la sala. Es muy interesante en este proyecto como a través de un objeto – materia se conectan diferentes niveles de significado que se van ampliando uno a otro. Todos los elementos de la instalación, el propio cuerpo, el carbón como trasmisor, el Arduino que detona, el sonido creado con otros objetos del espacio real y la experiencia necesaria para todo ello, el caminar, etc hacen de este trabajo un sistema simbólico, muy conectado con los Menhires de los que hablaba Careri en su libro *Walkscapes...*

Otro proyecto llevado a cabo también en Laboral dentro de la convocatoria, orbitando satélites, es el trabajo de **Bruno Viana**, *liquid – satellite – garden* (2011).

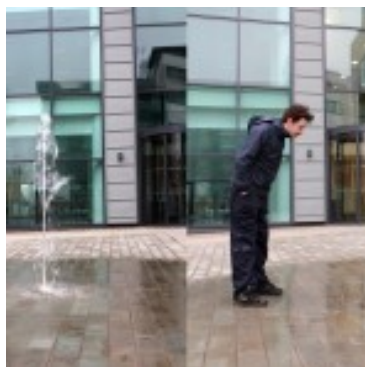


liquid – satellite – garden, 2011. Bruno Viana.

Básicamente se trata de una fuente en la cual un chorro de agua salada actúa como antena capaz de detectar el paso de los satélites cuando se encuentra por encima de la instalación. El sistema se activa cuando pasa y dependiendo de la altura un motor cambia la dirección del chorro. Cada chorro es conectado a una radio. En una pequeña pantalla se anuncia el próximo pase y por unos auriculares se puede escuchar la señal del satélite durante su aproximación. Es interesante en este proyecto la visualización de un artefacto que sabemos que está ahí pero nos es invisible a los ojos, a pesar de su influencia en nuestras vidas. En este caso aquello que nos localiza en nuestros desplazamientos es localizado por nosotros, en un juego del huevo o la gallina. Es difícil escapar de la metáfora del satélite orbitando en su falsa deriva como Iceberg en el vacío.

Otro trabajo en el que la fuente se comporta como elemento escultórico es el divertido y un poco absurdo *Shy Fountain, 2008 (a fountain only exists when no one is there)*, del artista **Simon Faithfull**. En este caso la fuente es el detonante de un continuo retorno caminando sin llegar a ningún lado. Solo funciona cuando no hay nadie, de manera que tu pre-

sencia hace imposible la suya, cumpliendo el principio de incertidumbre de Heisenberg³⁶; o dicho de otra manera: el hecho de querer ir a la fuente hace que la fuente desaparezca.



Shy Fountain, 2008. Simon Faithfull.

Y siguiendo con una obra que relacionada con la escultura de Richard Long a line made by walk, y que contempla el satélite desde un punto de vista más conceptual, es *Dead Pixel in Google Earth* (2008), de **Helmut Smits**. Esta obra es un ejemplo de una vuelta a posiciones del land art tomando patrones relacionados con dispositivos o plataformas de circulación o desplazamiento, en este caso Google Earth.



Dead Pixel in Google Earth de 2008,
Helmut Smits.

Se trata de una escultura pública en un parque. Se recortó un cuadrado de 82 x 82 centímetros de lado sobre la hierba, representando un píxel en *Google Earth* tal y como se vería a un kilómetro de altura. Evidente-

³⁶ W. Heisenberg (Premio Nobel de Física 1932) enunció el llamado principio de incertidumbre o principio de indeterminación, según el cual es imposible medir simultáneamente, y con precisión absoluta, el valor de la posición y la cantidad de movimiento de una partícula.

mente en este trabajo de Helmut, no aparece por ningún lado el hecho del caminar, pero todos los elementos estáticos o dinámicos que la componen tienen implicaciones directas con la práctica del caminar o anexos.

“Estar conectado a una red es una cosa, y entender su arquitectura es otra”³⁷. Antenas, sensores, satélites, redes inalámbricas, todos forman parte de un sistema que aunque han permitido y permite la ilusión de libertad y Confort en un mundo hiperconectado, también suponen una vigilancia y control por parte del poder; el control sobre nuestros movimientos, migraciones, circulación, hoy en día se haya en el mismo nivel de inclusión que el control sobre la identidad. El tiempo se mide por el tiempo real en que ocurren las cosas en función de mediciones que no dejan de ser cartesianas. Existen por ejemplo inexactitudes en las mediciones de los GPS debido entre otras cosas a principios relativistas³⁸. Todo sucede a un tiempo real, pero impreciso, útil para todo/s aquello/s que no tiene en cuenta la excepción como principio de lo real.

You are here: Museum, (1995) de **Laura Kurgan** aborda la incertidumbre de confiar en estos sistemas para saber donde estamos, y **Jeremy Wood** reflexiona en su obra “*Data Clou*” (2008-09) sobre el hecho de la inexactitud de estos dispositivos de localización. Este último trabajo sugiere una forma de ocupar el espacio público basándose en esta imprecisión del sistema³⁹ para determinar donde y que somos. Evidencia la imposibilidad de diferenciar los hechos cuando el grado de definición así lo exige.

³⁷³⁷ *Artnodes (revista de ciencia arte y tecnología)*. (2008). N° 8, diciembre 2008. Barcelona; UOC. <<http://artnodes.uoc.edu>> [consulta junio 2016]

³⁸ Efecto relativista es el llamado Efecto Sagnac, causado por el movimiento del observador en la superficie de la Tierra, que también se mueve a una velocidad de 500 m/s (en el Ecuador) debido a la rotación del planeta. Su influencia en el funcionamiento del GPS es muy pequeña y complicada de calcular, por tanto solo es considerada en ocasiones especiales.

³⁹ Errores debidos a la atmósfera. Errores en el reloj GPS. Interferencias por la reflexión de las señales (multipath effect). Errores de orbitas.



Data Clou, 2008-09. Jeremy Wood

Data Clou, consiste en una escultura compuesta por bancos públicos superpuestos en función de localizaciones realizadas con dispositivos GPS. La instalación se realizó en el Beatrixpark. Sobre dos bancos con situaciones precisas se colocaron dispositivos Gps. Los nuevos bancos que se van incorporando marcan las posiciones donde los bancos originales estaban de acuerdo con el sistema de posicionamiento. Toda la escultura pretende visibilizar la inexactitud con la que estos sistemas operan.

Algo más a tener en cuenta en el uso de estas tecnologías es la evidencia de que el poder se materializa en los grandes servidores que son los grandes proveedores de datos. El poder lo ostentará el que sea capaz de organizar, manejar y distribuir mejor la información electrónica. Una sociedad o grupo de personas será susceptible de exclusión dependiendo del acceso que se tenga a esa información. No es lo mismo acceder a la red desde un lugar u otro del mundo. Algunas de las prácticas del desplazamiento están basadas en estas limitaciones territoriales de conexión e información digital, expandiendo o no así, el espacio físico dependiendo de dichas limitaciones.

El colectivo **Tsunami.net** desarrollo un proyecto que tiene más de una versión. La primera, *Alpha 3.4* (2002), que relaciona recorrido, servidores y espacio físico, fue presentada por primera vez en la documenta 11 de Kassel. Consistía en desplazarse andando de Kassel a Kiel donde estaba físicamente alojada la web de la documenta. Uno de los componentes del colectivo Charles Yim Li viaja andando con un servidor en su mochila como un expedicionario. La web walker, diseñada para el caso, sigue los pasos de Charles localizando su posición a través de GPS. Las diferentes posiciones se representaban en las diferentes IP que aparecían en una pantalla de la instalación.



Alpha 3.4, Tsunami.net

En esta instalación se procuraba evidenciar la estrecha relación entre un objeto físico, las distancias o lugares y la realidad que ocupa una red centralizada de información creando un cóctel geopolítico evidente. Se trata por tanto de una experiencia física real de desplazamiento y recorrido, con un objeto físico real que al coincidir en un mismo espacio crea una realidad híbrida.

En la versión *Alpha 3.8* (2003) el desplazamiento no era físico sino que consistía en la migración de la web del proyecto de un servidor a otro cada cierto tiempo, los cuales se hallaban en lugares dispares del planeta. Los contenidos de la web se mantenían inalterados y solo las

DNS⁴⁰ (Domain Name System) cambiaban indicando la nueva localización. Los servidores en los que se alojó estaban situados en Filipinas, Camboya, Rusia, Alaska, Los Ángeles y otros muchos lugares diferentes en muchos aspectos. Con esta segunda versión se quería mostrar claramente que Internet, en contra de lo que se piensa, tiene poco de “ente” sin fronteras, pues los contenidos, difusión y rapidez de transmisión de la información están realmente condicionados por los límites territoriales. Así pues, la idea de que navegamos (equivalente a Caminar) por la red sin restricciones y libremente para perdernos y derivar, es errónea como concepto definitorio.

A estas alturas de esta tesis, creo que parece evidente la importancia que se le dan a los llamados medios locativos a la hora de abordar el tema del caminar. Quisiera insistir al mismo tiempo en expresar la intención de no hacer de este trabajo solo una investigación sobre dichos medios, que abarcarían además, muchos otros tipos de trabajos y planteamientos. En las siguientes páginas se abordarán temas y casos sobre todo relacionados con las nociones de territorio y lugar, la movilidad y la circulación, en el ámbito de los locative, por lo que se analizará, por ejemplo, como los mapas y la cartografía se incorporan a las prácticas del caminar, algo que ya existía en las primeras vanguardias, dada⁴¹, surrealistas, situacionismo y luego en el land art, hasta ahora con la aparición de la Geoweb, Geosemántica o los llamados Masup. Básicamente se utilizara los escritos de André Lemos⁴², para afrontar la idea de territorio.

⁴⁰ DNS (sistema de nombres de dominio) y es una tecnología basada en una base de datos que sirve para resolver nombres en las redes, es decir, para conocer la dirección IP de la máquina donde está alojado el dominio al que queremos acceder.

⁴¹ “A las 3 de la tarde del día 14 de abril de 1921 tuvo lugar la primera (y última) Visita Dadá que partía de la Iglesia Saint-Julien de Pauvres para hacer del paseo una forma artística sin soportes materiales.” <http://www.solarizacion.org/preambulo-1-visita-dada-1914-2016/>

⁴² LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es >. [consulta Junio 2016]. (p 27)

Lo primero a destacar de los locative media o medios locativos es que “son tecnologías de la comunicación que implican localización o que proporcionan un vínculo o información concreta relativa a un lugar mediante dispositivos digitales, sensores y redes inalámbricas, tales como GPS, teléfonos móviles, portátiles, palms, Wi-Fi, Bluetooth y Wi-Max, RFID, etc.) construidos para permitir intercambios de información con el mundo físico”⁴³. Estas tecnologías plantea nuevos significados para el espacio, el lugar y el territorio, mediante formas tales como el control, la vigilancia o el rastreo. Suponen muchos tipos de planteamientos formales y representaciones desde sistemas de audio, pasando por la construcción de mapas con varias capas, proyectos de realidad aumentada, activismo político, juegos, narrativas de la movilidad, apropiación de la tecnología, participación ciudadana y otras. Están asociadas a disciplinas como la geografía, arquitectura, urbanismo, antropología, desde puntos de estudio sociales, políticos o culturales. Su utilización implican nuevas formas de habitar el espacio, cartografías sociopolíticas, interfaz de visualización en el espacio físico, reconfiguración de contextos espacio culturales y cuestionamiento de los sistemas de control, por ejemplo.

Según Tuters y Varnelis , citados por Gemma San Cornelio⁴⁴, pueden clasificarse en dos tipos: anotativos y fenomenológicos. Los primeros, se dedican al etiquetar virtualmente emplazamientos geográficos (mediante Google Earth o Google Maps) y los Fenomenológicos, serían los destinados a rastrear la acción del sujeto en el mundo (trazar rutas de personas en un espacio). Una clasificación más amplia y ajustada teniendo en cuenta más casos posibles, sería la de Lemos⁴⁵ el cual recoge cuatro áreas. 1) “Anotaciones Urbanas Electrónicas”: nuevas formas de “escribir” el espacio urbano con dispositivos móviles. 2) “Mapeado y Geo-

⁴³ Ibidem (p 25)

⁴⁴ SAN CORNELIO, G. (2010). *Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los locative media*. Barcelo-na: UOC. (pag 3).

⁴⁵ LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016].(p 26)

Localización. 3) “Juegos para móviles basados en la localización”: juegos online que utilizan un dispositivo móvil con capacidad locativa en un espacio urbano. 4) Las denominadas “Smart Mobs”: movilizaciones políticas y/o estéticas - Flash Mobs – coordinadas con dispositivos móviles - habitualmente teléfono móvil y mensajes de texto –SMS- para realizar una acción y propagarla.

Debo decir, que en muchos casos relacionados con el desplazamiento y caminar en el marco de los medios locativos, es fácil encontrar obras que participen de varias características clasificatorias al mismo tiempo haciendo difícil su ubicación en un área determinada. Así por ejemplo, la obra “*Drift*” (2004), de **Teri Rueb** obra clásica del genero como ninguna, posee elementos de deriva, juego, percepción, ficción, narrativa, lugar, site - especific, o memoria, mediante dispositivos de sonido y localización con GPS .



“Drift”, 2004. Teri Rueb

Un área de 2km x 2km esta llena de zonas interactivas de sonido. Durante la marea baja el sonido esta fuera de alcance, y con la marea va llenando el espacio. Los sonidos van saltando según se pasea por la

zona mediante dispositivos de GPS y se escucha con auriculares. Diferentes textos se reproducen y se mezclan. Los textos son fragmentos de obras cuyo tema es el caminar. Una deriva que plantea la pregunta, ¿Dónde estoy y donde voy?. Cuestiona las tecnologías de posicionamiento que te facilitan la ubicación y por lo tanto una respuesta absoluta a esta pregunta poniendo en duda incluso su formulación. Disfruta del flujo del deambular, el placer de la desorientación y el carácter imprevisible y lúdico de la deriva al vincularse al movimiento y la traslación. En este trabajo destaca, como el paisaje abre la posibilidad de expandir o no la narración dependiendo de un elemento que se da en el mismo lugar, en este caso, la marea, y como esa narración conecta con la acción propia del caminar. Para esta tesis, esa conexión con el lugar y el territorio entronca directamente con la esencia del caminar, el deambular, el errar, habitar, el perderse etc. ¿Como hablar del caminar si no diferenciamos y definimos, el territorio, la frontera, el borde de, el lugar, el flujo, el espacio, el tiempo, la movilidad o en su defecto, el paroxismo?.

Para afrontar el tema del territorio en nuestra época, donde convive el mundo físico de los objetos - sujetos con un flujo de información, es necesario remitirse a la teoría de “espacio de flujos”⁴⁶: “Una nueva forma espacial característica de las prácticas sociales que dominan y configuran la sociedad red, en la que los flujos son secuencias determinadas, repetitivas y programables de intercambio e interacción entre las posiciones físicamente desarticuladas de que disponen los actores sociales”⁴⁷. Según muchos autores no existe una confrontación u oposición entre este espacio de flujos y el espacio de lugar, pues los lugares son abiertos y cargados de vivencias y emociones y por lo tanto espacios no limitados⁴⁸, abriendo nuevas vías de explorar y sentir el lugar. Son estas nuevas vías de sentir y percibir el lugar las que nos interesan desde el

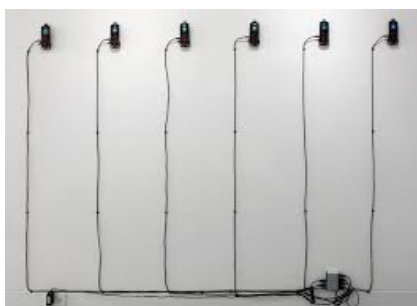
⁴⁶ Para profundizar en el espacio de flujos de Castells: La era de la información (vol.1): economía, sociedad y cultura. la sociedad red. Castells Manuel. Alianza ed, 2005.

⁴⁷ SAN CORNELIO, G. (2010). *Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los locative media*. Barcelona: UOC. (p 4)

⁴⁸ Ibidem. (p 4)

punto de vista de la movilidad y el desplazamiento. Incluso en la vertiente de control y vigilancia del territorio, es en ella donde aparecen las brechas que abren nuevos tránsitos. La aparición de los llamados “territorios informáticos” son capaces de transgredir y sobrepasar los límites de los espacios físicos⁴⁹. Según Lemos las fronteras pueden entenderse como una membrana a través de las cuales es posible la comunicación. Para este autor la movilidad es una lucha de poder. El concepto de territorio puede entenderse como una batalla dinámica entre flujos a través de las fronteras (flujo religioso, flujo de identidad, flujo geográfico, flujo económico, etc.), alrededor de los lugares. El control y la vigilancia son medios para monitorizar el flujo y desplazamiento dentro de los territorios.

Un proyecto desarrollado por **Electronic Disturbance Theater y b.a.n.g lab**⁵⁰, en el que el desplazamiento supone un tránsito como respuesta a una presión de control a través de estas membranas de la que habla Lemos, es *transborder immigrants tool* (2007).



Transborder immigrants tool (2007),
Electronic Disturbance Theater y b.a.n.g lab

Mediante un sistema para teléfonos móviles basado en tecnología GPS, era posible para los emigrantes pasar la frontera ilegalmente entre Méxi-

⁴⁹ LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Tex-tos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. (p 30).

⁵⁰ Electronic Disturbance Theater 2.0/b.a.n.g. lab - artistas: Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll, Ricardo Dominguez, Elle Mehrmand y Brett Stalbaum. Nacido en el 2007: (CALIT2/Departamento de Artes Visuales/University of California, San Diego/Programa en Cultura Americana, Estudios Latina/o/Departamento de Inglés/University of Michigan, Ann Arbor). Nacido nuevamente en el 2009: Virus de medios. Medios mezclados/mestizos: i335 Motorola, walkingtools.net software, imágenes, poesía y audio.

co y Estados Unidos. El dispositivo del que disponían en el tránsito permitía encontrar la mejores rutas, formas de eludir la vigilancia, lugares donde encontrar agua o el pueblo más cercano en cada momento. Para Ricardo Domínguez, coautor del proyecto, este tipo de activismo político, se mueve dentro “del arte y lo poético”. Más allá de lo transgresor e ilegal, el proyecto supone una vía de ampliación del territorio al romper con los límites marcados por los sistemas de control abiertos a través de esos espacios informáticos. Además rompe con esa otra limitación tecnológica que marca exclusión digital, al utilizar un Mobil barato y fácil de uso como el Motorola i 455. La superación del territorio por medio de la resistencia llevando a cabo acciones o cartografías hostiles sin duda es otra forma de permeabilidad del territorio.

“iSee” proyecto del **Institute for Applied Autonomy (IAA)**⁵¹, 2001, consistía en una página web que ofrecía a quien quisiera un mapa donde quedaban localizadas las cámaras de vigilancia en la ciudad de New York. Con este mapa los usuarios podían seguir un recorrido eludiendo dichas cámaras y por lo tanto uno de los sistemas de control y poder. Las rutas trazadas eran sinuosas y rebuscadas como una huella trazada como testimonio de lo inmersos que estos sistema están en nuestras vidas.

Cuando pensamos en un territorio, inmediatamente nos viene a la cabeza una extensión quizás demasiado amplia en sus límites para contenerla. Los territorios son difíciles de entender en toda su extensión pues se construyen más allá de nuestra capacidad para abarcarlos. Extrañamente, no se trata de un proceso natural, sino que acoge parcelas venidas de lo cultural y social, ligado al deseo, al poder y a la identidad (Dela-

⁵¹ El Institute for Applied Autonomy (IAA) (=Instituto para la Autonomía Aplicada) fue creado en 1998 como una organización para el crecimiento y desarrollo tecnológico, con inquietudes de ámbito colectivo e individual. Se ha hecho famoso con proyectos robóticos como por ejemplo Little Brother o Graffiti Writer, que han invertido la conexión tradicional entre la investigación y los centros de poder. "Haciendo que Graffiti Writer fuese públicamente accesible". <http://www.appliedautonomy.com/>.

ney)⁵². Por el contrario, aquello que podemos abarcar y que nos pertenece son posiblemente los lugares, termino asociado al territorio y a las practicas de movilidad. “Un lugar se edifica con los sucesos creados por los territorios” (Lemos)⁵³. Son los espacios que habitamos y que recorriéndolos los hacemos nuestros.

Recuerdo haber leído hace tiempo un texto de una conferencia escrito por Heidegger⁵⁴ en la que colaboraba Chillida y su obra, y en el se relacionaba el habitar con la idea de construir a modo de cómo se construye un puente y este une territorios; esta interpretación me sugiere la idea del caminar como forma de experimentar el mundo, como un puente entre lugares, o sucesos, los cuales van trazando una frontera fija que nos contiene, sucesos que aportan significado al entorno. Sin embargo ahora, “la globalización está provocando que los lugares se conviertan en “no lugares”, que “pierden su sentido”, y de que la velocidad y el espacio y la compresión del tiempo están “borrándolos”: Tuan (1974, 2004), Harvey (1989), Meyrowitz (1985), Virilio (1984), Augé (1995) respaldan esta reflexión”⁵⁵.

Foucault (1984) llamó heterotopía⁵⁶ a los cambios en las funciones de los lugares., “lugares reales – espacios efectivos, diseñados en la institución misma de la sociedad”. Los lugares públicos y privados están cambiando con las redes y los territorios informáticos, apareciendo así nuevas heterotopías dentro de los lugares.

⁵² DELANEY, D. (2005). *Territory, a short introduction*,. EE.UU:Backwell Publishing.

⁵³ (p 28). (consulta 2016, Julio).

⁵⁴ Bauren – Wohnen – Denken (construir – Habitar – Pensar) Darmstädter Gespräch 1951.

⁵⁵ LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016].

⁵⁶ Heterotopía es un concepto en la geografía humana elaborada por el filósofo Michel Foucault para describir lugares y espacios que funcionan en la no- hegemónicas condiciones. Se trata de espacios de la alteridad, que no son ni aquí ni allí, que son a la vez física y mental, tales como el espacio de una llamada telefónica o el momento en que te ves en el espejo. Stavrides, Stavros. *Hacia la ciudad de umbrales*. Madrid; Akal, 2016. (p 157).

Llamamos “territorio informático a las áreas en las que el flujo de información en la intersección entre el ciberespacio y el espacio urbano se controla digitalmente, y en la que los usuarios pueden controlar las entradas y salidas de información” (Lemos)⁵⁷. Aparece entonces un proceso de territorialización, basado en normas y leyes de control, subjetividades, cultura y política. Los lugares mediante este proceso adquieren nuevas capas de información y se establecen nuevos territorios creados por redes electrónicas y dispositivos móviles. Los lugares se hacen más complejos, pues este nuevo territorio informático conecta la dimensión física y los flujos electrónicos y por lo tanto nuevas formas de movilidad basadas en capas de información digital superpuestas al espacio físico. Toda esta información estratificada en capas digitales y físicas confluyen en nuestro desplazamiento, al que llamaré “desplazamiento denso”⁵⁸ y a nuestro caminar, “caminar denso”⁵⁹.

La pregunta que surge ahora será si somos capaces de visualizar en pantalla, o escuchar por medio de cascos de audio etc, algo y entenderlo como un acto físico. La llamada brecha tecnológica, contesta esta pregunta; los que han nacido y no conocen o conocerán más que este “desplazamiento denso”, evidentemente, si podrán; otra cosa será determinar si son capaces de marcar los límites entre el espacio físico y el digital y determinar la naturaleza de lo real; aunque esto último dependerá a su vez de lo que consideremos que es lo real. Lo que si que es cierto, es que el caminar, a partir de la existencia del “desplazamiento denso”, convivirá con , la narrativa, el juego, desplazamientos temporales, la memoria y todas aquellas capas que acompañen.

⁵⁷ LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. (p 30).

⁵⁸ Termino utilizado en esta tesis que hace referencia a todo movimiento en el espacio físico que implique una carga de capas de información, pudiendo ser estas, físicas y/o digitales.

⁵⁹ Caminar en el espacio físico según el modelo de desplazamiento denso.

Akitsygu Maebayashi ejemplifica muy bien en dos proyectos, sin utilizar dispositivos GPS, la convivencia de capas, de localización y cognitivas (emocionales, sensoriales), inmersas en una misma realidad. *“Audible Distance”* 1998 (premio ICC Biennale 97), convierte el espacio en un lugar de localización y percepción del otro. Los latidos del corazón de cada individuo se convierten en pulsos auditivos y, simultáneamente, se generan en el visor formas circulares que representan la posición de los demás individuos dentro de un recinto. Esta forma de localización sensorial crea una especie de ficción cartográfica en la que interviene, la distancia, la localización y la representación visual. Estados como, proximidad y distancia dejan de estar relacionados al intervenir sistemas cognitivos determinados por la intensidad y el número de relaciones entre unos y otros.

La artista española **Dora García** en su obra *“Heartbeat”* 1999, también utilizó los sonidos del corazón para crear una ficción cargada de poética. Los individuos se desplazaban por la ciudad estableciendo afinidades emocionales de grupo. Todos ellos deambulaban al mismo tiempo que seguían el latido de sus corazones. Nada posee una carga más simbólica y metafórica que seguir los latidos de otro al caminar...

En el segundo proyecto de **Maebayashi**, *“Sonic Interface”* (1999/2004). Experimenta con la percepción humana de la amplificación y la manipulación de la sincronía de ambiente auditivo.



"Sonic Interface" (1999/2004), Maebayashi

Equipado con un dispositivo auditivo portátil, ordenador y unos auriculares, el usuario pasea por los espacios públicos de la ciudad, tales como plazas, centros comerciales y estaciones de metro. Los aleatorios sonidos urbanos que escucha se transmiten primero a los auriculares sin modificación, pero entonces el programa de ordenador comienza a crear un entorno sonoro artificial de los sonidos que recoge.

Tres tipos diferentes de sonidos se pueden escuchar por los auriculares manipulados digitalmente. En un caso, los sonidos ambientales se retrasan en diferentes grados; retraso entre lo que se ve y lo que se oye. A continuación los sonidos se cortan y recomponen en un nuevo orden cronológico. Por último, los sonidos se superponen entre sí. En cada caso, el sonido ambiental y el espacio en el que se tomaron los sonidos en el pasado están siendo re-mezclados en el presente. El caminar por la urbe se convierte entonces en un "juego" de percepción, una doble realidad, en el que nuestro sentido temporal (presente, pasado..) no coincide con nuestra experiencia vivida, creándose una imposibilidad o vacío.

Son muchos los artista que al elaborar obras basadas en el desplazamiento, estas se ubican en lugares específicos, ampliando o abriendo nuevos significados del lugar, o simplemente añadiendo capas de infor-

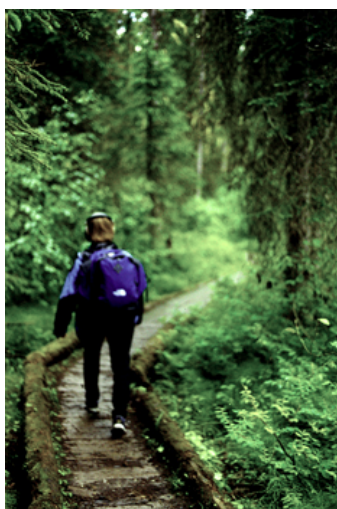
mación sobre el lugar estimulando así una nueva percepción de él, o una experiencia de inmersión in situ difícil de otra manera. Dentro de esta área de trabajo, por todo lo expuesto anteriormente sobre el territorio y la noción de lugar, encajan perfectamente los llamados soundwalks en sus diferentes planteamientos, sean ficciones o/y narrativas sobre lugar, paisajes sonoros con o sin dispositivos de geolocalización, paseos, o creación de sonidos. Todos ellos implican una escucha atenta como forma de acceder a otro nivel de percepción sobre el lugar y sobre nosotros mismos, al sintonizar nuestra mente al grado de concentración necesaria para romper nuestra barreras aurales y escuchar todos los elementos sonoros como entidades, según expone **Hilpegar Westerkamo**⁶⁰, uno de sus máximos representantes.

Una de las formas mas representativas y poéticas de los soundwalks es el uso de narrativas, que en muchos casos, resulta ser la memoria la materia que establece el nexo entre el paseo el usuario y el lugar. La artista **Janet Cardiff & George Beres Miller**, son un claro ejemplo de este tipo de paseos. En *Münster Walk, 1997*, inventa un personaje anciano que recorre la ciudad según las andanzas de su hija muerta en la guerra... *PS1 Walk, 2001*, justo después de 11/S, fue un paseo que registraba sonoramente todo lo que sucedió durante el transcurso de un programa en el museo de arte contemporáneo; conversaciones aleatorias en el restaurante, raps de los guardianes en los pasillos, llamada equivocada al contestador... *Ghost Machine, 2005*, crea una historia de Misterio en el laberinto de escaleras y pasillos de un teatro mientras se camina por ellos, dándose cuenta uno al final, de que tú, eres parte de la obra teatral... *Jena Walk (memory field), 2006*, trata de un paseo por una zona de pastoreo donde 200 años atrás tubo lugar la batalla entre prusianos y napoleón; se intercalan extractos de los periódicos, con escenas sonoras de batallas mientras se camina...

⁶⁰ Artista y teórico de soundwalks:

<http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>

Volviendo de nuevo a **Teri Rueb**, con su obra *Trade* (1999); en ella transforma un sendero en un “paisaje” para rememorar con grabaciones sonoras de personas perdidas. En lugar de monumentos visibles, los paseantes recorren el camino escuchando poemas conmemorativos, canciones, e historias en respuesta a sus movimientos.



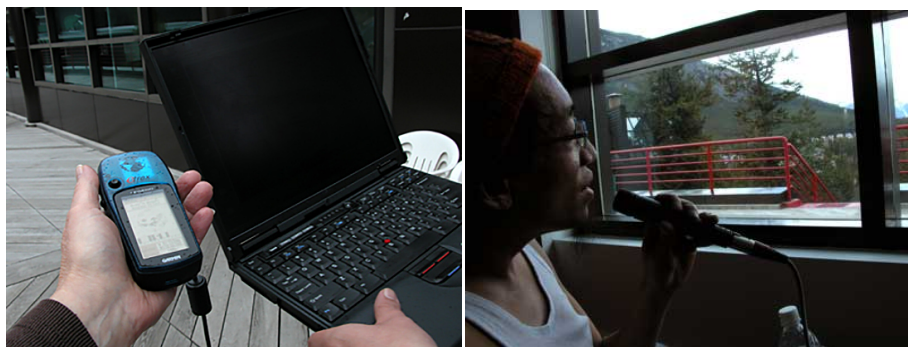
Trade. Teri Rueb 1999.

El sistema consta de dos partes principales: una base de datos digital de las grabaciones creadas o encargados por los contribuyentes; y una mochila equipado con varias tecnologías, incluyendo un pequeño ordenador, auriculares, y un receptor de posicionamiento global por satélite.

En las caminatas con sonido muchas veces participa como hemos visto, narrativas y geolocalización, pero además pueden aparecer cambios en la percepción del paisaje o incluso realidades superpuestas. Algo así sucede en la obra *Speakinghere* (2004), de **Paula Levine**, en la cual usuarios que caminan experimentan el paisaje a través de lo que ven, pero también a través de lo que otros ven y les cuentan.

Once personas cada uno hablando diferente idioma, describen el paisaje que observan a través de una ventana. A su vez, caminantes recorren el paisaje acompañados por portátiles, auriculares y receptores de GPS,

recibiendo las descripciones de los observadores pasivos acompañadas de imágenes. Se superponen dos realidades de un mismo paisaje solapándose.



Speakinghere, 2004. Paula Levine.

Un enfoque distinto pudiera ser el de **Dallas Simpson**, autor que además del paseo, interactúa con objetos encontrados. Los trabajos proponen una ubicación sin preparación previa. Llanamente, se camina por un lugar, se observa y se interactúa intuitivamente con lo encontrado.

Otras dos propuestas, claramente dentro del paisaje sonoro, en este caso Españolas, corresponden por un lado a **Escoitar.org**, con *No Tour* (2009); y *senda sonora* (2011), de los artistas **Edu Comelles y Juanjo Palacios**.

El primero de ellos *No tour* con palabras de los autores .

“propone a los usuarios un paseo sonoro por una zona de la ciudad con una audio-guía que ofrece un recorrido acústico lleno de narraciones, experiencias sonoras y otros elementos relativos al espacio en el que el visitante se encuentra en cada momento, así como informaciones e interacciones con otras obras de la exposición (grabados con tecnología ambisónica -ambisonic sound- lo que permitirá experimentar los lugares en 3D audio, una tecnología que se conoce con el nombre de Auralidad Aumentada, el equivalente de la Realidad Aumentada en imagen)”.

Senda Sonora, es un paseo sonoro en su vertiente más clásica con vinculaciones antropológicas con el territorio en el que transcurre el recorrido, en este caso, de Ibias, una comarca de Asturias (España). Los sonidos son tomados del mismo territorio y luego durante el recorrido estos se distribuyen creando composiciones relacionadas con el paisaje que se recorre. Lo más destacable en este trabajo es que todo el recorrido se divide en cinco partes como si fuera una ópera caminada empezando con la obertura y terminando con el cierre. Cada parte se ajusta a una temática marcada. La narrativa se construye con capas de sonidos reales sobre el espacio real. Más que hablar de paisajes imaginados, quizás en este caso se ajusta mejor, hablar de paisajes posibles, pues dentro de lo imaginado cabe los imposibles...

Muy interesante es la obra que aunque roza de soslayo el tema del caminar para nosotros supone una vía a investigar cargada de posibilidades; *Schallmauer* (2013) de **Enrique Tomas**, uno de los componentes de Ecoitar.org. Se trata de una instalación sonora interactiva táctil que se integra de forma invisible en un corredor de la opera de Liz.



Schallmauer, 2013. Enrique Tomas

Bajo paneles de madera que cubren todo un corredor se distribuyen 56 altavoces de contacto que transmiten el sonido a través de la madera.

Consiste en una composición musical interactiva que se escucha y se activa mediante la acción del cuerpo. Cada panel dispone de sensores de contacto que permiten controlar el sonido en un total de 168 segmentos por presión de manos y cuerpo. A su vez 14 sensores de movimiento se distribuyen por todo el corredor captando la presencia de caminantes con el fin de guiarlos a actuar sobre la pared accionando este instrumento musical interactivo.

Es muy destacable en esta obra la investigación del interfaz de sonido. La invisibilidad de los dispositivos tecnológicos y la integración de la instalación en él y con el lugar, amplifica la experiencia del usuario. El uso de dos materialidades diferentes, madera y sonido, y de otra tercera, el propio usuario, que funciona como nexo, crea un dialogo fluido con vertientes narrativas y de representación con un potencial muy evocativo y seductor para trabajar con sonido y el desplazamiento en territorios diversos. Se trataría de añadir a la investigación del sonido con el lugar, un tercer elemento, la materialidad; o por otro lado, investigar sobre la materialidad de los dispositivos. Imaginemos por un momento, plazas interactivas, bancos, puentes, pasajes, parques en los que se distribuyen capas de información que nosotros activamos e interactuamos por nuestra mera “fisicalidad”.

1.2.1. Visualidad y representación del andar.

Volviendo de nuevo al libro de Careri, en el se dice que el andar es un acto que dibuja una figura sobre el terreno y que por lo tanto puede trasladarse a una representación cartográfica. Pero al mismo tiempo e invirtiendo el proceso, se puede trazar una línea sobre el mapa y seguir esos trazos sobre el terreno. Así pues, existe una reversibilidad del territorio cuando lo planteamos en términos del andar. Long y muchos de los artistas del Land Art utilizaron el mapa y la cartografía para representar

estéticamente sus caminatas. Años después, ya bajo la sombra de los satélites esos procedimientos no han variado en mucho; se sigue dibujando andando y andando dibujando; la única diferencia es que hoy mediante dispositivos, esto puede suceder a tiempo real y se duda sobre que parte representa a que. La idea de mapa y recorrido van íntimamente unido al deseo de medir el tiempo, de pasar etapas, de nombrar y recordar; junto a la idea de viaje y de crear una narrativa. Pero hoy el mapa se nos ha hecho grande; ya no se despliega y expande sobre un plano, sino que se edifica mediante estratos invisibles. ¿ Es posible que incluso hayamos superado la visión de Borges⁶¹ “del rigor en la ciencia” donde el mapa de un imperio tiene las mismas dimensiones del territorio físico?. Un mapa que lo contiene todo y que muestra nuestro miedo a perdernos y a errar. Para el cartógrafo Paul Mijksenaar⁶², estar perdidos es un equivalente hoy a una enfermedad fatal. Los dadaístas, surrealistas y situacionistas, lo sabían bien; no existe salvación si no nos encontramos, en la perdida. “No hay otra forma de dismantelar el poder si no cartografiamos lo que se encuentra bajo la superficie de la ciudad” (Debord).

Una de las estrategias de Debord eran los mapas psicogeográficos⁶³, los cuales pretendían representar una geografía alternativa que visibilizaba los espacios marginados, en desuso y banales de la ciudad. Suponían

⁶¹ Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo (Buenos Aires, 24 de agosto de 1899 - Ginebra, 14 de junio de 1986). "Del rigor en la ciencia" es un cuento corto escrito por Jorge Luis Borges, acerca de la relación mapa-territorio. El texto se publicó por primera vez en Los Anales de Buenos Aires, año 1, no. 3, como parte de una pieza llamada «Museo» bajo el nombre de B. Lynch Davis, pseudónimo conjunto de Borges y Adolfo Bioy Casares, en la edición de marzo de 1946. se incluyó en la segunda edición argentina de «Historia universal de la infamia», y ya que desde 1960 aparece como parte de «El hacedor»... En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él.

⁶² LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. (p 38).

⁶³ “ estudio de los efectos precisos que el ambiente geográfico, conscientemente ordenado o no, ejerce directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos”. PERNIOLA, M. (2008). *Los Situacionistas: Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid: Acurela & A.Machado

por tanto una experiencia de ciudad vital que creaban áreas cartográficas fragmentadas; fragmentos de urbe, rodeados de nada.

Para Baudrillard⁶⁴, el mapa, es el gran ejemplo de simulacro; “La simulación del territorio es más importante que el territorio en sí”; “ el territorio ya no precede al mapa ni lo sobrevive” . Toda la teoría de la simulación depende del hecho de que el modelo es más real que la realidad de lo que representa. “La urgencia absoluta consiste simplemente en verificar dicha existencia”⁶⁵.

Desde otro punto de vista, lo peor no es que el mapa preceda o no al territorio, sino que el territorio se ha vuelto imposible de cartografiar (Jameson 1991)⁶⁶. Ambos enfoques evidencian que el mapa y el territorio se oponen, en el sentido de que, si ambos pueden tener el estatus de realidad, habrá una lucha entre ellos por representarse, o una forma de doble pensar.

Los mapas como herramientas han dejado de ser el modelo y ahora es el territorio el que coincide con el mapa. “Es el mapa el que ejerce su dominio sobre el territorio”⁶⁷. Es por ello que muchos planteamientos artísticos que trabajan con desplazamiento y mapas adoptan una actitud crítica e intentan invertir y utilizar la herramienta como un arma para analizar los mecanismos de poder. Los trabajos con cartografías con un sentido crítico, pretenden hacer visibles hechos antes difíciles de representar estableciendo asociaciones entre el espacio físico, los objetos - sujetos, y el poder. Es decir, ya no se representa el espacio en sí, sino los objetos sobre él, como una “Subversión” del espacio urbano. Nuestro deambular entonces por la ciudad, se convierte en un acto reivindicativo. Caminamos resistiéndonos al control, al visibilizar lo que ocultan o queda

⁶⁴ BAUDRILLARD, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

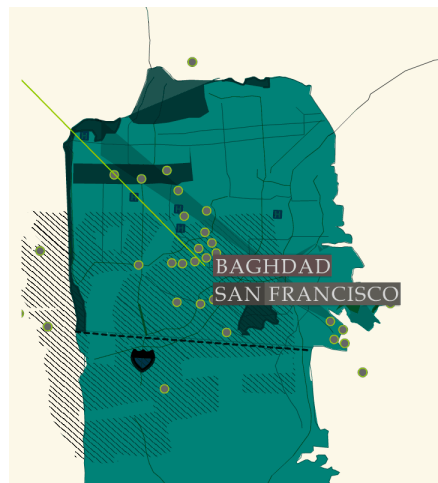
⁶⁵ BAUDRILLARD, J. (2001). *El otro por sí mismo*. Barcelona. Anagrama. (p 26).

⁶⁶ *Artnodes (revista de ciencia arte y tecnología)*. (2008). N° 8, diciem-bre 2008. Barcelona; UOC. <<http://artnodes.uoc.edu>> [consulta junio 2016]. (p 9).

⁶⁷ *Ibidem* (p 9).

oculto tras las estrategias de poder. El caminar en mayor o menor grado deja de ser una búsqueda de nosotros mismos para poder ver el tejido urbano como un sustrato vivo por el que deambulan los otros.

Con este sentido de visibilizar los actos de poder, *Shadows from another place San Francisco – Baghdad* (2004), de **Paula Levine** es un buen ejemplo de cartografía.



Shadows from another place
San Francisco – Baghdad, 2004. Paula Levine

Por medio de dispositivos de geolocalización se crea un mapa de San Francisco, quedando marcados y localizados los lugares en los que hubieran caído bombas según el ataque real que tubo lugar en Baghdad en marzo de 2003, primera invasión de Estados Unidos en Irak. En los supuestos lugares de impacto de San Francisco, se colocan botes que contienen los nombres de las víctimas del personal militar Estadounidense desde el 1 de mayo, cuando Bush proclamó la victoria, hasta marzo, como si fueran monumentos conmemorativos distribuidos por la ciudad. El caminante recorre la ciudad de San Francisco como un vía crucis reivindicativo y doblemente conmemorativo.

Otro trabajo de **Levine** en el que se evidencia también la carga emocional de los lugares es *Scape the hood* (2005). Los caminantes equipados

con HP IPAQ⁶⁸ y dispositivos GPS, deambulan por el barrios de San Francisco, escuchando historias y sonidos de los lugares, que son ... y como fueron. El paseo que en este caso es una ruta trazada se convierte en una historia narrada en la que la ciudad y los lugares marcados son los protagonistas. Confluyen al mismo tiempo dos realidades distintas en este caso temporales. Durante la caminata el sentido de la vista se mantiene en el presente, tiempo real, pero nuestro oído percibe un pasado que se rememora. Este tipo de planteamiento, de dos realidades que confluyen y superponen, se dará mucho en investigaciones con desplazamientos por ciudad y paisaje en los que se utilizan dispositivos de geolocalización; casi podría considerarse un género en si mismo.

El otro gran grupo de obras representativas en el que intervienen las practicas del desplazamientos, son aquellas basadas en el rastreo y anotaciones. Los de anotación normalmente se producen digitalmente y suelen ser colaborativos. Un procedimiento posible de estas, son las geoetiquetas que aportan información adicional asociada al lugar y que por lo tanto modifican y amplían nuestra noción del lugar. Están íntimamente asociadas al espacio de redes sociales y plataformas fotográficas como flickr o pinterest, y geowebs como Google maps. La otra modalidad, el rastreo, que básicamente consiste en el seguimiento de personas, estimula más claramente prácticas cotidianas como el caminar y ocupar el espacio público. La obra *Bio Mapping de Nord*, por ejemplo, construye mapas de emociones, zonas de emotividad alta. Mediante un dispositivo, se detecta la respuesta cutánea galvánica al caminar.

Un hecho trascendente en todas estas prácticas del desplazamiento fue la apropiación inicial de la API (interfaz de programación de aplicaciones) de Google por parte de hackers que la utilizaban para crear aplica-

⁶⁸ El iPAQ es la PDA (Personal Digital Assistant) para PocketPC de HP. Tiene numerosos accesorios como lectores de tarjetas, tarjetas de red inalámbricas, GPS, baterías extra, Bluetooth, identificación dactilar, etc.

ciones web híbridas (mas-ups)⁶⁹ que permiten combinar bases de datos preexistentes y/con mapas. Esta apropiación, abre un nuevo camino que utiliza **Mushon Zer-Aviv** en su obra *You are not here* (2006). Con ella invita a los caminantes participantes a una deriva turística por otra ciudad mediante lo que podríamos denominar turismo mas – ups. Descargar un mapa, caminar con el teléfono a cuestas, e ir de gira a Gaza a través de las calles de Tel Aviv, o Bagdad a través de las calles de Nueva York, empleando tecnologías móviles para crear experiencias espaciales híbridas que comprenden una combinación de Internet y el mundo físico.



You are not here 2006.

Urban tapestries (2002-04), fue un proyecto pionero desarrollado por **probocis.org**, que investigó cómo la combinación de los sistemas de información geográfica (GIS) y las tecnologías móviles (incluyendo WiFi ad-hoc) podría permitir a las personas mapear y compartir sus conocimientos y experiencias, historias e información de forma pública.

Dentro de las practicas del caminar con representaciones cartográficas, podemos encontrar muchos trabajos, algunos de los cuales han perdido gran parte de su carga crítica, y se han convertido en obras más descrip-

⁶⁹ Se entiende por mashup una aplicación web que toma los datos de una o más fuentes para presentarlas de una forma totalmente distinta a como aparecen en el lugar original. Google Maps es un mashup desde el punto de vista de los desarrolladores.

tivas en cuanto a la forma de entender y vivir la ciudad. Un gran grupo de estos trabajos utilizan el caminar y los dispositivos de geolocalización como una forma de dibujar y el mapa como una superficie en blanco donde trazar sus líneas. Un ejemplo de estos es la obra *Join*, 2007, de **Jen Hamilton y Jen Southern**. Consiste en un dibujo a tres bandas; un dialogo entre dos caminantes y otra persona que va trazando un mapa a modo de proyección. Mediante dispositivos GPS y móvil se superponen dos rutas iguales en dos ciudades diferentes. Según sus autores, Un mapa de lugares compartidos emerge a tiempo real, aunque lo que se comparte en realidad sea el tiempo en el que se ocupan los espacios.



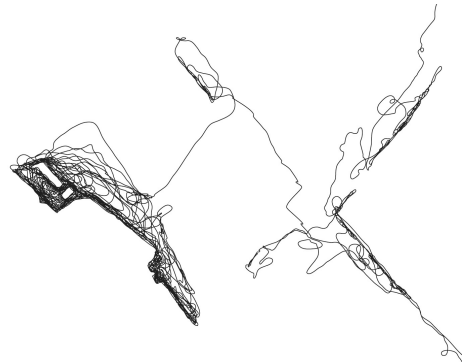
Join, 2007, Jen Hamilton y Jen Southern

Jeremy Wood, es de los pioneros en utilizar el GPS como herramienta para dibujar. El artista utiliza su cuerpo como forma expresiva de exploración tanto en el espacio físico, como al plasmar los trayectos sobre papel en blanco, mapas o proyecciones digitales. Cada paseo se convierte en una sucesión de puntos localizados mediante coordenadas que van trazando líneas como traducción de los recorridos. Son muchos los dibujos de este artista mediante esta técnica. *Me trasvase* (2010) plantea un recorrido por un campus universitario, con el “fin” de invitar al espectador a ver un paisaje diferente.



Me trasvase, 2010. Jeremy Wood.

En esta misma línea, pero con ingredientes y sobre todo con un proceso más poético invocando un poco a lo sublime, encontramos a **Tim Knowles** y la serie de obras *Wind Walks* (2007); en este caso, los dibujos que se generan en sus caminatas son inducidos por aparatos y mecanismos que van más allá del control o deseo del Artista. Los resultados son impredecibles y dependen en gran medida por fuerzas externas.



Tim Knowles, *Wind Walks*, 2007.

Con estos trabajos se intenta desvelar fuerzas invisibles que al actuar revelan verdades ocultas. Se trata de una deriva dirigida por las fuerzas de la naturaleza o los elementos; más que un azar, se trata de un dejarse llevar, más que perderse como oposición, parece más un sucumbir, al viento, a la oscuridad...pretende desvelar la ilusión ingenua de control cuando se enfrenta a las fuerzas de la naturaleza. Para ello se adentra en la oscuridad, o en un desierto, con un artefacto escultórico a modo de casco en el que se instala una especie de vela de barco, que se desplaza según el viento y va marcando las posiciones a seguir, que inmediatamente son traducidos mediante trazos dibujando un mapa del recorri-

do.

Un planteamiento con menos actitudes románticas y sublimes pero quizás el más interesante de todos estos trabajos que relacionan dibujos y mapas, sea *Amsterdam real time* (2002), que el grupo **Waas Society** presento junto a los artistas **Polak** y **Jeroen Kee** dentro de la exposición mapas de Amsterdam 1866 - 2000. Mediante proyecciones digitales se proponía la representación mediante mapas de una ciudad orgánica y cambiante según la circulación y la forma de moverse de sus ciudadanos. Aunque los dibujos creados fueran igualmente descriptivos como en otros muchos trabajos del “género”, en este proyecto mediante un procedimiento sencillo se evidenciaba el carácter vivo y en continuo cambio que alimenta a una ciudad.



Amsterdam real time, 2002. Waas Society

Se suministraron en la ciudad de Amsterdam, a un nutrido número de individuos receptores GPS. Durante un periodo de tiempo estos individuos en sus desplazamientos regulares en su vida real eran localizados y todas las posiciones se marcaban en un gran panel vacío al inicio del proyecto. Los puntos que representaban a los individuos en su deambular iban marcando trazos y así, todos juntos dibujaban un mapa, el cual no correspondía obligatoriamente con el de la ciudad sino con los reco-

rridos realizados por los ciudadanos. Con esta obra se Insinúa claramente el carácter social de la ciudad más allá del urbanismo y visibilizaba el grado de habitabilidad, los lugares en desuso o banales etc, etc., además de ser un ejemplo de construcción de ciudad mediante el acto de caminar, dejando claro que el caminar sigue siendo una acción de transformación del paisaje.

1.2.2. Caminar Vs Navegar

La llamada Neogeografía da paso a una disponibilidad abierta de la tecnología de construcción de mapas y cartografías basadas en un ciudadano internauta común y corriente. Dentro de esta nueva visión holística, se planteaba la idea de un geobrowser, un navegador integral geográfico de internet, donde toda información buscada y encontrada estuviese relacionada con un lugar físico del planeta. Aparece entonces el concepto de Geosemántica, que a grandes rasgos pretendía esbozar las consecuencias del uso intensivo de anotaciones del planeta con datos sociales⁷⁰. Todo lo expuesto hasta el momento, permite entender de forma general la construcción del “espacio electrónico” que en algunas facetas suplanta al espacio de la naturaleza y al espacio social⁷¹. Sin ahondar en las implicaciones panópticas, el “espacio electrónico”, en un principio, no implica movilidad ni desplazamiento; desaparece la acción física que nos conecta con el lugar y se intercambia el caminar por el acto de navegación por la red. Se trata por tanto de un ejercicio mental y táctil.

Asociados a la navegación por los espacios electrónicos, podemos incluir muchos de los términos y acciones de uso en el acto del caminar: paseo, deriva, error, lugar, ruta, trayecto...Google Maps (GM) y Google

⁷⁰ CERDA SEGUEL, D. (2003). “Tierra, sentido y territorio: la ecuación geosemántica” en Martín Prada, J (coord.). Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net. Madrid: Medialab-Prado. <www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. [10-25].

⁷¹ MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal ed.(p 224).

Street View (GSV)⁷² nacida en 2007, suponen además de una nueva cartografía global, una nueva forma de narrar y crear ficciones en espacios muy alejados de nosotros pero próximos virtualmente a través de una pantalla. Nuestros desplazamientos se convierten en un clic mínimo y nuestra forma de atrapar el paisaje se resume en una captura de pantalla. Vinculados a los procedimientos del fotoperiodismo y al viajero fotógrafo, algunos artistas trabajan con estas herramientas, para construir relatos, que nos hablan de lo insólito, del azar, de paisaje, de la ausencia, la memoria, lo cotidiano y, evidentemente del uso de la herramienta como el vertebrador de la aparición de una percepción imposible sin la visión simultánea de dos realidades, todo ello mediante procedimientos de apropiación. Gran cantidad de obras asociadas a estas narrativas están asociadas a la vez al voyeurismo y a las estrategias del espía...más que la aventura romántica del viaje, son rastreadores de discos duros...

Michael Wolf, alumno de Otto Steiner, en Alemania, crea un doble juego fotográfico. A partir de imágenes congeladas con Google Street View (GSV), este artista fotografía la pantalla del ordenador con su cámara, creando una textura que nos remite al infortunio, momentos intrascendentes con una atmósfera de lo fugaz.

⁷² Google Street View (GSV) es una prestación de Google Maps (GM) y de Google Earth.(GE) Se introdujo, en primer lugar, en los Estados Unidos el día 25 de mayo de 2007. Cuando se lanzó el servicio, sólo cinco ciudades estadounidenses estaban incluidas. Desde entonces se ha expandido a 31 países europeos, 7 latinoamericanos, 17 asiáticos, 5 africanos y la Antártida.



Serie of Unfortunate Events, 2010

Wolf se recrea en la captura analizando todos sus ángulos, extrayendo el gesto que plasme el acontecimiento diario. En su *Serie of Unfortunate Events, 2010*, nos muestra imágenes que a tomado al azar las cámaras de GSV a su paso por los lugares y que él ha encontrado y capturado en su deriva virtual buscando el acontecimiento mínimo fortuito o el accidente. En otro proyecto, *paris Street View (2009)*, mediante el mismo proceder de apropiación escoge momentos románticos y fortuitos.

Ante el paso del coche de GSV, puede haber reacciones en dos sentidos; en uno, los nueve ojos varia o condiciona el hecho o situación, pero en el segundo, pasa desapercibido y este capta imágenes auténticas, sin pose, mostrando un momento único cargado de autonomía. En esta segunda posibilidad podemos incluir al artista canadiense **Jon Rafman**. Al contrario que Wolf, el Canadiense se limita a capturas imágenes de pantalla, a partir de GSV. *9 – Eyes (2009)*, representa la esencia del reportaje virtual, capturando imágenes que a pesar del contexto más o meno alienante, los individuos muestren su identidad al ser atrapados sin ser vistos - Solo cuando no nos ven somos lo que somos - . Rafman sacrifica una estética por capturar en su peregrinaje una verdad.



9 – Eyes, 2009. Jon Rafman

Un proyecto más relacionado con el paisaje y el Land art es *Google Street View Edition* (2011-12), de **Aaron Hobson**. Captura paisajes a modo de Amis Fulton pero en lugar de caminando, su viaje es un navegar por la red. Sus fotos representan tierras inhóspitas cargadas de romanticismo, impregnadas de una atmósfera mágica y remota. Un territorio sin habitantes.



Google Street View Edition, 2011-2012. Aaron Hobson.

Fotografías a pie de carretera en definitiva, pues son tomadas por el coche de GSV, pero que en su viaje, muestran una utopía perdida y la búsqueda de lo genuino y lo primigenio.

Otro caso interesante por mostrar al mismo tiempo una realidad en dos ángulos diferentes, es el del Español **Miguel Ángel Rego**. En su obra *Perceptibilidad alterada* (2011-12), muestra imágenes de un mismo espacio en la ciudad de Madrid, tomadas una mediante GSV y la otra tomada en la experiencia física real del desplazamiento, presentándolas ambas conjuntamente.



Perceptibilidad alterada, 2011-12

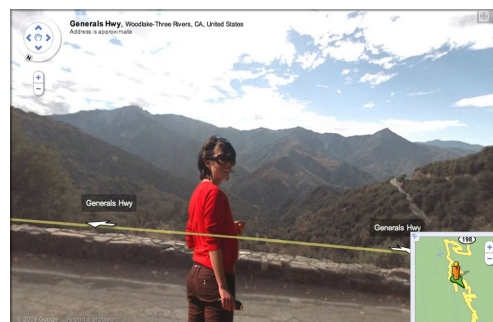
En esta obra, como en otras del mismo autor tales como *espacios para la memoria*, se pone en tela de juicio la capacidad de GSV o similares para mostrar la realidad más allá de mera herramienta de poder, pues no contempla los múltiples estados de los que se compone un lugar, tales como la memoria o experiencias pasadas... Intenten por ejemplo buscar los campos de refugiados distribuidos por el mundo con GSV...

Para finalizar este apartado; quisiera presentar dos trabajos de **Jenny Odell**. En el primero, *Satellite Collections*, 2009-11, su navegación como equivalente al desplazamiento, tiene como fin recopilar objetos como una búsqueda de coleccionista mediante GSV, para extraerlos mediante procedimientos de edición y mostrarlos todos ordenados en una imagen.



Satellite, collections, 2009-11. Jenny Oldel

El segundo trabajo *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip, 2015*. La idea consistía en realizar y registrar un viaje sin salir de las cuatro paredes de un espacio a través de una navegación por Internet. Se utilizaron fuentes de información en línea para documentar el viaje virtual, tales como: Google Street View (GSV), bases de datos fotográficas (Panoramio, Picasa, Flickr), hasta sitios como Yelp, o TripAdvisor para hacer búsquedas de restaurantes, hoteles, etc. Durante un año (dos meses de viaje virtual) fue de un lugar a otro escribiendo, e integrando mediante PhotoShop a ella misma en las fotos que iba capturando como un álbum de viaje. Esta modalidad de viaje por navegación elimina lo corpóreo a favor de la experiencia virtual como un ejercicio a la carta. La experiencia vital desaparece y el viaje como acontecimiento pasa a ser un juego de roles.



Travel by Approximation: A Virtual Road Trip, 2015

1.3. TRÁNSITOS, FLUJOS Y UMBRALES.

¿Será Que la movilidad y la circulación está borrando o debilitando los lugares como afirma André Lemos⁷³, respaldado por autores tales como Tuan (1974, 2004), Harvey (1989), Meyrowitz (1985), Virilio (1984), Augé (1995)?, ¿será que la globalización está provocando que todas las ciudades se parezcan como se expresaba en la introducción de esta tesis y todas ellas pierdan sentido y su condición de lugar?.

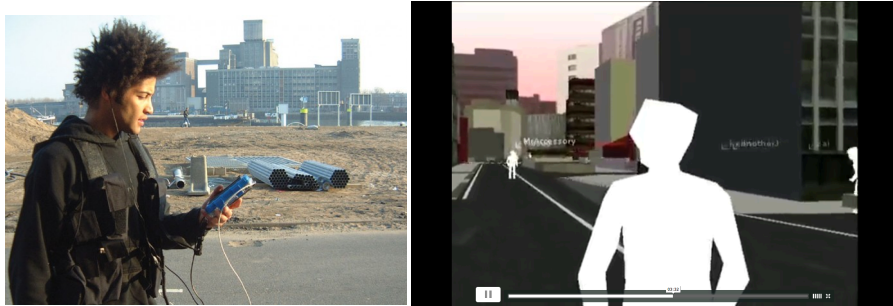
Las anotaciones, el rastreo, el juego con móviles, el mapeado y todas las formas de interactuar con la ciudad surgidas a partir de los medios locativos, no han cambiado en su esencia con lo que pretendían las viejas vanguardias, con la deriva, el errar, el deambular... mediante juegos, narraciones, escuchas, paseos. Sigue habiendo, errantes, vagabundos, flâneurs, nómadas, espías, procesiones; que habitan o frecuentan “lugares poéticos” tales como, parques, laberintos, parajes, umbrales. Antes, como ahora, siguiendo a Lemos, la necesidad de movilidad está relacionada con la necesidad de un lugar fijo, de construir una memoria, de habitar y caminar el territorio. El interrogante ahora, sería saber si es posible ejercer una movilidad que incorpore lo físico, lo imaginario, y lo informático; Según Kellerman, citado por Lemos, “los individuos llevan consigo su propio territorio”⁷⁴... Creemos que la envergadura de estos interrogantes excede al propósito de esta tesis, pero procede nombrarlos por las investigaciones que suscitan para futuros posibles trabajos.

⁷³ LEMOS, A. (2008). “Medios locativos y territorios informativos: Co-municación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura” en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016].

⁷⁴ Ibidem.(p 33). (consulta 2016, Julio).

1.3.1. Movilidad, circulación y modos de caminar:

Empezaré sin más con tres proyectos de **Blast Theory's Group**. Todos ellos conceptualmente contienen muchos de los elementos directamente relacionados con las prácticas del desplazamiento en la urbe basados en los medios locativos, creando espacios híbridos (ciudad virtual – ciudad física) pero con vinculaciones con modos clásicos y cotidianos tales como la deriva, el juego, la ficción, el relato; utilizando medios tales como telefonía Móvil, GPS, redes, o el cine, y contemplando la ciudad como un enorme escenario por descubrir.



Can you see me, 2001, Blast Theory's Group

El primero de estos trabajos, *Can you see me, 2001*, jugadores en línea, dispuestos en la calle, compiten con los componentes de Blast Theory, concentrados en una sala con ordenadores. Los corredores son rastreados por satélites y aparecen en tiempo real en un mapa digital. Cada jugador dispone de un dispositivo de mano que le permite situar a uno en el espacio con el propósito de evitar a sus perseguidores. Los jugadores pueden intercambiar tácticas y enviar mensajes. Por medio de unos walkies cada participante pueden escuchar a sus perseguidores. Se trata por tanto de una deriva por la ciudad que transcurre en función de unas reglas del juego, similar al clásico juego del patio del recreo.

Siguiendo otras estrategias, en el titulado, *My one demand (2015)*, lo que acontece en tiempo real en la calle, es mostrado en diferentes “escenarios”. Siete personas son seguidas y según caminan por la ciudad

se va narrando una historia sobre amores no correspondidos. Nos hablan de ellos mismos y de la ciudad, atravesando aceras e intersecciones, buscando atajos. Todo ocurre en tiempo real y se proyecta en vivo en el cine al mismo tiempo, además el relato puede seguirse a través del ordenador o el Móvil en tiempo real.



My one demand, 2015. Blast Theory's Group

Esta modalidad de encuentro y desplazamiento por la ciudad, al mismo tiempo que se va desarrollando un relato entre la ficción y realidad, abre una de las vías a nuestro parecer más ricas en cuanto a contenido y representación. No solo supone una investigación acerca de construcción de relatos que mantengan el interés del un usuario, sino que ahonda en formas seductoras y evocativas de representarlos.

Otro trabajo de este grupo, que sigue los mismos principios de realidad – ficción, pero que en este caso, son los propios usuarios los protagonistas, es la obra, *A machine to see with* (2010).



A machine to see with, 2010. Blast Theory's Group

Se trata de una vuelta más al modelo de relato locativo, creando una obra que podríamos catalogar como “cine interactivo locativo”. Primeramente te inscribes y entregas tu número Móvil y en unos días recibes una llamada que te cita en un lugar y una hora. A partir de ese momento formas parte de una trama por la que discurre según una serie de órdenes que te transmiten por teléfono. El argumento de la película es un robo. El espacio es real y tú eres el protagonista. Los límites de la noción de criminal se difuminan en esta ficción en la que uno es consciente de los bordes. Todo transcurre en una realidad pero la trama es una ficción cinematográfica; una especie de juego de marionetas en la que somos la herramienta y espectadores.

Al reflexionar acerca de esta vertiente, en la que el desplazamiento se convierte en una manipulación de lo que acontece difícil de descifrar, es necesario recordar la bella y contundente obra de **Dora García**, *la pared de cristal* (2002), que con palabras de la misma artista, “Dos mujeres se encuentran permanentemente conectadas por medio de un dispositivo electrónico que les permite intercambiar órdenes mutuamente”. Sus movimientos y acciones responden a esas órdenes; una ficción que transcurre pero que nadie conoce, camuflada en una realidad en el que resulta difícil dilucidar quien es el alienado.

En todos estos últimos proyectos todo transcurre como un juego, pero un juego insertado en la realidad a la que hemos cambiado sus reglas. Lo que fue, lo que es, y lo que será, alude al tiempo en el que transcurren los hechos y que puede ser utilizado como otra forma de investigar con el binomio, ficción – realidad, del desplazamiento.

De nuevo apelamos a **Janet Cardiff & George Beres Miller** para ejemplizar con la obra *The city of forking paths*, 2014, en la se utiliza estos recursos temporales para crear una narrativa en un paseo por la ciudad.



The city of forking paths, 2014, Janet Cardiff & George Beres Miller

Utilizando un ipod touch se sigue una ruta por las calles de Sidney. En el Móvil un video se reproduce mostrando escenas que ocurren en los mismos lugares que se va caminando en tiempo real. Dos realidades aparecen simultáneamente a los ojos del usuario. Los espacios están posicionados, para que ocurran las dos realidades al mismo tiempo. Se trata por tanto de un juego con el presente y la ausencia, una forma narrativa del desplazamiento que tiene que ver con la memoria y lo que ya no vemos. Una forma de definir los lugares como sucesos que convierten este proceder de desplazamiento en una vía muy fructífera para investigar.

De nuevo el grupo **Waag Society**, utilizando recursos narrativos basados en la memoria creo la obra *Frecuency-1550* (2007). Consiste en un

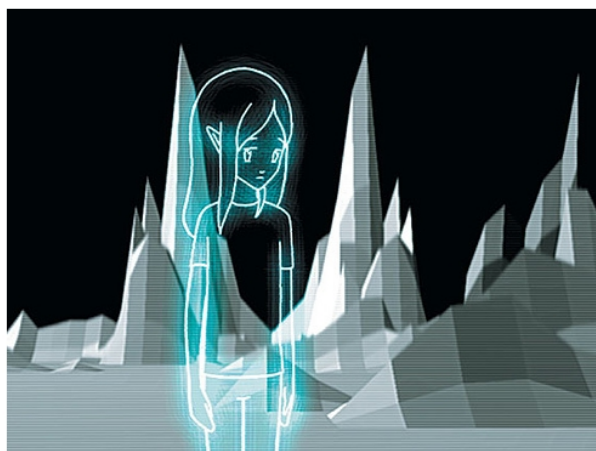
juego para móviles en las calles de la ciudad que utiliza el GPS y la tecnología UMTS⁷⁵ para que los alumnos de las escuelas secundarias puedan aprender sobre la historia de forma activa y absorben el conocimiento. El proyecto funcionaba como recurso educativo; otra de las posibles vías de investigación, donde el desplazamiento, la ciudad, el conocimiento, el aprendizaje y la memoria conviven y se refuerzan mutuamente...

Quisiera ahora, aunque sea bruscamente antes de abordar el último tramo de este apartado, personajes de ciudad, introducirme en la obra *No ghost just as shell 1999*, de **Pierre Huyghe y Philippe Parreno**. Aún no siendo evidente su implicación con las prácticas del andar, en una de sus muchas representaciones más famosas, se desarrolla una instalación interactiva en la que aparecen giros y elementos verdaderamente evocadores en cuanto al “caminar Virtual”. Intentando ser breve, pues todo el proyecto posee muchas vertientes y tangentes, merece la pena explicarlo.

Estos dos artistas, adquirieron los derechos de reproducción de un personaje creado por compañías japonesas de animación para ser utilizado indistintamente en mangas – cómics japoneses - y películas de animación. El nombre del personaje era Ann Lee. La primera imagen de este personaje salvado de la hoguera, fue un simple póster sobre papel. A partir de esta primera imagen de Ann Lee, Huyghe y Parreno propusieron a muy distintos artistas trabajar sobre y desde el dibujo para crear lo que se ha venido denominando, manifestaciones del personaje. Desde la compra de los derechos de reproducción, han aparecido formalizaciones gráficas, audiovisuales, escultóricas, pictóricas, lumínicas, literarias, de instalación, y de net-art, teóricos o prácticos. “No ghost just a

⁷⁵ Sistema universal de telecomunicaciones móviles (Universal Mobile Telecommunications System o UMTS) es una de las tecnologías usadas por los móviles de tercera generación, sucesora de GSM. Sus tres grandes características son: las capacidades multimedia, una velocidad de acceso a Internet elevada (que también le permite transmitir audio y video en tiempo real) y una transmisión de voz con calidad equiparable a la de las redes fijas.

shell” es entonces un proyecto participativo o colaborativo en su conjunto.



Ghost just as shell 1999, Pierre Huyghe y Philippe Parreno

Una de las representaciones en las que aparece Ann Lee, en concreto la llevada a cabo por Huyghe y Parreno, se le presenta como un caminante. Uno de los elementos de la instalación es una pantalla en la que se puede ver a Ann Lee como un dibujo animado. Mediante la voz de los usuarios se comienza a caminar por un paisaje donde emergen picos y valles los cuales van modificándose dependiendo de las frecuencias y el sonido de la voz. El paso de Lee parece ser siempre el mismo pero todo su entorno cambia en función de un elemento externo, y real. Nos parece muy sugestivo como en este trabajo se crea una realidad híbrida aunque toda la representación sea virtual; y como se establece una relación entre la voz y el paisaje como elemento constructivo.

Otra forma de desvelar las historias que contienen los espacios y lugares conectados al caminar son algunos de los proyectos desarrollados mediante la llamada realidad aumentada: Sin profundizar en ello, simplemente nombraré al artista **Conor McGarrigle**⁷⁶ y su trabajo *Walking Stories* (2011), aunque son muchas las obras posibles a investigar de este artista.

⁷⁶ <http://www.conormcgarrigle.com>

Cabe destacar también para finalizar este bloque, echar un vistazo a los planteamientos de **Simon Faithfull**. Sus obras son videos que narran las peripecias en sus desplazamientos , tomando como punto de partida convenciones establecidas. En sus video *0°00 Navigation parte I, (2008) y II (2015)*, explora algunas de las paradojas y absurdos al tomar el meridiano de Greenwich como un línea hipotética y las extrañas geopolíticas que se producen cuando la realidad choca con esta abstracción. En otra obra, *Going Nowhere 2 (2011)* presenta un paseo a través de un paisaje en el fondo del mar Adriático.



Going Nowhere 2, 2011. Simon Faithfull

1.3.2. Personajes y lugares poéticos del caminar:

El vagabundo, el errante, el nómada, el que huye, el homeless, el mirón, el que persigue, el que espía, el que no se mueve...todos estos y muchos más caminan, o frecuentan la ciudad, unos habitándola y apropiándosela y otros como un hecho hostil...son varios los teóricos a lo largo de esta tesis que han sido utilizados como voces para legitimar posiciones, pero sobre todo, girando como satélites alrededor de todo lo expuesto, merecen ser destacados **Guy Debord** en los cincuenta y **Michael de Certeau** en los sesenta.

Guy Debord fue cofundador de la internacional situacionista (SI) en 1957, grupo con un fuerte activismo político y artístico. Muchos de los trabajos que se han expuesto en esta tesis , se basan en principios de la SI. La psicogeografía, "la ciencia de la deriva" fue introducida por Guy

Debord en su ensayo “Introduction to a critique of urban Cartography” (1955), la cual, se planteaba las leyes precisas y los efectos específicos del entorno geográfico, sobre las emociones y conductas de los individuos⁷⁷. Debord expone la teoría de la deriva “Una técnica para el avance pasajero a través de variados ambientes...en una deriva una o más personas, durante determinado periodo de tiempo, abandonan las razones que suelen motivar sus movimientos y sus acciones, sus relaciones, su trabajo, y sus actividades de ocio, y se dejan arrastrar por las atracciones del terreno y los encuentros que allí se suscitan”⁷⁸. Dentro de las prácticas del caminar, la deriva, pudiera ser la mas contundente y radical de sus formas; en palabras de Greil Marcus, un especialista de la SI, “se trata del asombro en el terreno del aburrimiento, caminar por la calle sin pensar, dejando tu mente suelta, dejando que las piernas con su memoria interna te lleven por todos lados, según el mapa de tus propios pensamientos”.

Con un talante más poético y moderado, Michel de Certeau, en su libro, *la invención de lo cotidiano*, titula el capítulo siete, andares de ciudad. “La historia comienza a ras del suelo”, decía Certeau⁷⁹. Para este autor los caminantes son especialistas de ciudad; la ciudad un lenguaje, y el caminar una forma de crear enunciados, el acto de hablar dicho lenguaje, de seleccionar las posibilidades, y dar significados. Así como una lengua limita lo que puede ser dicho, la arquitectura limita por donde se puede caminar⁸⁰. En muchos trabajos aquí expuestos, la ciudad se representa y existe pues el caminante la fecunda, la lee e interpreta; muchos de los mapas ya no dependen del territorio, sino son reflejos de desplazamiento para o por diferentes motivos. Esta metáfora de la ciudad como lenguaje hablado por los caminantes, plantea una consecuencia demoledora: “ante una posible ciudad futura sin caminantes, la ciu-

⁷⁷SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Madrid: Capitan Swing.(p 312)

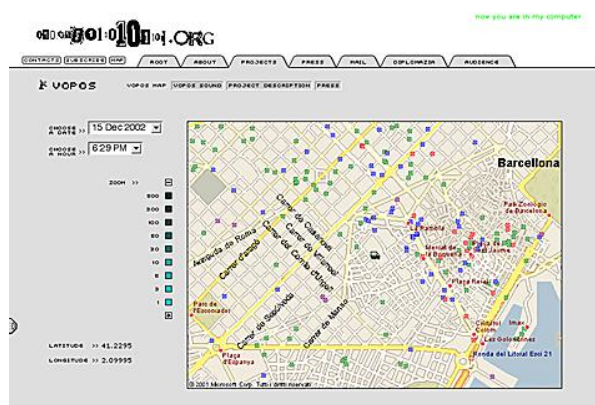
⁷⁸ Ibidem (p314)

⁷⁹ DE CERTEAU, M. (1999). *La invención lo cotidiano*. Mexico: Universidad Iberoamericana.. (p 149).

⁸⁰ (SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Madrid: Capitan Swing. (p 314).

dad, no solo habrá caído en el silencio, sino que corre el peligro de ser una lengua muerta”⁸¹.

En este sentido, un proyecto que se desarrolla a partir de nuestra condición nómada⁸² y como esta va abriendo significados y enriqueciendo nuestra idea de ciudad es, *Vopos* (2002), del **Colectivo 01.Org**. Durante un año mediante un dispositivo de Gps ,se han ido enviando las coordenadas de posición de Eva y Franco Mattes, componentes del colectivo, a su pag web. Un software señala su posición exacta en un mapa geográfico digital, registrándose todos los recorridos y señalando la condición nómada de la pareja.. *Vopos* representa la segunda etapa de un proyecto más amplio, la *Glasnost*, que comenzó en el año 2000, el cual consistente en seguir y hacer público, en tiempo real, la mayor cantidad de datos relativos a un individuo en la sociedad actual.



Vopos del Colectivo 01.Org.

Evidentemente todos los dispositivos de geolocalización permiten el seguimiento de los individuos y por lo tanto una nueva forma de percibir la ciudad y el territorio a partir del desplazamiento de los otros. No es casual que el otro gran estudioso del caminar, **Walter Benjamin** se valiera

⁸¹ Ibidem (p 314).

⁸² En griego, Nomos, significa pasto, y el nómada era el jefe o un anciano del clan que dirigía la distribución de los pastos. El verbo, Nemein, -pasturear-pacer- disponer-espargar, tiene desde los tiempos de Homero el significado de : distribuir, repartir, dispensar, referido sobre todo a las tierras, los honores, la carne y la bebida. CARERI, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili(p 30).

de la figura del *flâneur*⁸³ para explicar algunas parcelas de la ciudad moderna.

Benjamin, uno de los reconocidos “santo patrón” de los estudios culturales, se caracterizaba en sus escritos por combinar unos temas más o menos académicos llenos de aforismos e imaginación y una erudición evocativa capaz de abrir puertas y ampliar sentidos⁸⁴. Así, en su inacabado *Libro de los pasajes*⁸⁵ profundiza en la figura de Baudelaire incansable caminante de París, y ese otro personaje que paseaba por los pasajes parisinos llamado *flâneur*. Asociado, a lo ocioso, las multitudes, el desapego, la observación y al caminar, baste decir que era un ser subversivo a la ciudad y resistente a la modernidad⁸⁶.

El *flâneur* incansable observador en movimiento que espía el trasiego de la ciudad desde la distancia y bajo los umbrales, recuerda en algunas actitudes y formas del mirón, no tanto del Voyeur⁸⁷, personaje muy recurrido en el mundo del arte, y al espía, que en su seguimiento del otro camina incansablemente intentando descifrar la estrategia, consciente o no, del perseguido. En este ámbito, son memorables los trabajos de **Yoko Ono**, *Rape*(1969); o los ya clásicos *Following piece*, o *Situation Using Walking, Running* (1969), de **Vito Aconcci**. Sin embargo para profundizar un poco mas en el tema del espía caminante nos quedaremos con la serie *suite venitienne* (1980), de **Sophie Calle**.

⁸³ Anexo

⁸⁴ SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Madrid: Capitan Swing.(p 293)

⁸⁵ A lo largo de trece años, desde 1927 hasta su muerte en 1940, Walter Benjamin trabajó en la obra capital que iba a ser el libro sobre París, el llamado "Libro de los Pasajes", una filosofía de la historia del siglo XIX. Buena parte de los textos mayores que escribió durante los diez últimos años de su vida -el ensayo sobre la obra de arte, los trabajos dedicados a Baudelaire y las tesis "Sobre el concepto de la historia"- surgió de los "Pasajes". Todo lo que se conserva de este enorme trabajo -miles de apuntes y fragmentos- se publicó por primera vez en el volumen quinto de las "Obras completas" de Surhkamp

⁸⁶ GROS, F. (2015). *A Philosophy of Walking*. NY: Verso.

⁸⁷ El Voyeur busca cierta excitación sexual al observar y no existe un principio esteta en su actividad.



Venitienne, Sophie Calle.

A principios de los años 80, Calle empieza a seguir a personas por la calle sin ningún propósito o interés especial. Seguir a un desconocido, fotografiarlo y hacer anotaciones sobre los perseguidos. Un día selecciona a una persona al azar que mas tarde por coincidencia le presentan en una inauguración. En ese evento, Calle, descubre que esta persona a la que llamará Henri B marchará a Venecia. La artista entonces, decide ir a Venecia; allí inicia su búsqueda, indaga en los lugares, recorre las calles y espacios hasta que da con él. Lo persigue durante 13 días, siguiendo un trabajo de campo exhaustivo. Todo queda recogido y anotado, mediante fotos, textos, anotaciones... con todo ese material construye un relato sin guión, donde el azar juega un rol más que importante, algo que recorrerá toda su obra.

Es evidente en esta y muchas otras obras de Calle, la reflexión que suscita acerca de la vigilancia y el control, pero también la noción de espacio público y privado. Fisgonear y recopilar información ¿no es una de las estrategias del poder?. Ella, cámara en mano persigue a desconocidos o crea estrategias para que la persiga un detective como en la obra *La filature* (1981), con igual proceder que los satélites orbitando, observándonos, directa o indirectamente.

Relacionado con el seguimiento y estrategias de espionaje, es destacable la obra *Locating story* (2012), de la ya mencionada varias veces **Dora Garcia**. La obra consiste en un seguimiento a una persona intentando averiguar lo máximo posible de ella. Sin embargo en este caso se utili-

zarán procedimientos de geolocalización y toda la información obtenida será vertida a una cuenta de Twister (Twister@locantingstory) por lo que el desplazamiento es físico pero narrado y seguido virtualmente .

Resulta esclarecedor como Benjamin no se equivocaba al evocar al flâneur como un personaje de ciudad que escruta la vida moderna que, aunque en este caso busca su propio placer o su morada en la muchedumbre, también podría actuar como elemento crítico o poético.

Se me ocurren dos proyectos que consisten y persiguen el escrutar la ciudad por parte de los caminantes rastreando como sabuesos los resquicios que se nos escapan; el conocido *Yellow Arrow* (2004), es el primero y *Canal Accessible* (2006), de **Antoni Abad** de corte más crítico y claramente social, sería el segundo. Usando las propias palabras de Abad escritas en megafone.net : se trata de un dispositivo colaborativo de publicación móvil en la web. Desde 2004, megafone.net invita a grupos de personas marginadas a expresar sus experiencias y opiniones. Mediante el uso de teléfonos móviles registran y publican, de forma instantánea en la Web, mensajes de audio, vídeo, texto y foto. Los participantes transforman estos dispositivos en megáfonos digitales, capaces de amplificar sus voces individuales y colectivas a menudo ignoradas o desfiguradas por los medios de comunicación hegemónicos. Ofrecer herramientas tecnológicas a colectivos que habitualmente no tienen visibilidad en los medios de comunicación dominantes”. Sobran las palabras.

En la otra vertiente, más poética, *Rezos* (2007), otra obra de **Dora García**, explora el espacio público a través de observadores situados en lugares que la artista dispone; esquinas, plazas, parques, avenidas etc. A cada observador se le aporta una grabadora para que vayan registrando y narrando aquello que sucede o ven desde su posición. Aunque no son caminantes ni se desplazan, al igual que los flâneurs, espían la ciudad

desde su atalaya. Todas las grabaciones están disponibles en un sitio web del proyecto y se pueden pinchar como podcast. Es posible escuchar varias al mismo tiempo, de manera que puedes construir un paisaje o relato urbano posible a partir de las grabaciones que nos hablan sobre una ciudad y los sucesos que en ella ocurren, reales. La obra funciona como una plegaria o un salmo de ciudad... recitar la ciudad.

Dejo para el final la obra que pende de un hilo, en la que el caminante lucha con el desequilibrio, entre los recorridos que trazan sus pasos y los que delimitan la ciudad; una ciudad en muchos casos inhóspita y deshumanizada, construida según las estrategias al vuelo del poder y la burocracia. El desaparecido poeta Rettiuss Simpler⁸⁸ escribió en su poema *calle de las sombras*: “...en la calle de las sombras hay jardines de basura y una colección de insectos única en el mundo. En la calle de las sombras tenemos un museo de hombres perdidos; todos los hombres perdidos son feos...”

Catherine Yass creo una instalación multipantalla, *High wire* (2008), como una clara crítica a la ciudad Banal y a la sociedad del bienestar.

⁸⁸ Poeta y músico Español que escribía con Heterónimos en la década del 2000 . Público tres libros de poesía, entre ellos, “en el mundo se la bruma y la infancia de los otros”



High wire, 2008, Catherine Yass

En cuatro pantallas de cine se proyectan imágenes que funcionan como una fantasía entrelazada. Se pone en tela de juicio los ideales sociales de la sociedad contemporánea del bienestar. Como metáfora de este ideal, un equilibrista desafía a la gravedad caminando por un cable que une dos bloques de pisos típicos en ciudades de reino unido en los años 60. Mientras el caminante se balancea en su avance, por debajo, la ciu-

dad muestra el desmorone, como huellas de un fracaso. Dos pilares que sostienen un desequilibrio...una línea, y un vacío.

2. CONCLUSIONES.

Me resulta curioso que dos artistas que marcaron profundamente algunos años atrás mis inicios en el arte fueran Alberto Giacometti y Samuel Beckett, artistas absolutos los dos y los dos con cierta obsesión con lo que no se deja atrapar; con cierta clase de inmovilidad, como intuyendo que, antes de entender el movimiento debo comprender la quietud. Giacometti, representando una y otra vez la misma forma; caminantes alargados como sombras en su escultura; y en sus dibujos y pinturas, hombres y mujeres de frente, inmóviles y retadores. Beckett, como dramaturgo, creando absurdos, en el que una figura le pregunta a otra repetidamente, ¿qué hacemos aquí?, a lo que siempre se contesta; esperamos a Godot...

Esta tesis, humilde en su forma, al mismo tiempo ha perseguido una meta ambiciosa; hablar de algo que no se deja atrapar; así, como son casi todos los gestos insignificantes. Hablar del caminar nos aleja de todo y al mismo tiempo nos sitúa en lo más elemental. Un acto mínimo que en una sociedad hiperacelerada, se convierte en un gesto revolucionario. Una tesis escrita y pensada para artistas cuajada de artistas en sus páginas, de obras y casos. Pues quizá, para ponerse a escribir sobre el caminar, primero hay que empezar a caminar y ver quienes son los que lo hicieron antes para no repetir recorridos. En este sentido toda la escritura y recopilación de casos me sitúa, y espero que al lector también, dentro de un panorama, y digo panorama, pues el territorio aún queda y puede ser explorado.

Una de las intenciones al afrontar esta tesis, siempre fue tratar al caminar como un acontecimiento. Esto, según algunos autores, en un mundo donde el acontecimiento ha desaparecido o desplazado hacia el olvido, no parece tarea fácil. Pero quizás en este recorrido escrito, sí que queda claro la intención, al menos de considerar el caminar como un fin y como un medio; un suceso que permite que quede un poso en el caminante, condición imprescindible para que algo pueda ser considerado como acontecido. Quizás por la propia temática del caminar que hemos intentado mostrar, su carga, entre la contemplación, la pérdida y la huida, ya promueve su capacidad transformadora y por lo tanto la huella de algo, que a veces se nos antojaba poético y evocativo y otras más descriptivo y positivista.

Supongo que no será difícil deducir que “el arte de andar bajo satélites” se inclina hacia vertientes más evocativas, sin dejar de tomar en consideración otras que aportan desarrollos formales o materiales en cuanto a dispositivos, pero que tienden más claramente a una repetición de modos y contenidos. Por lo tanto, como vía posible de investigación, indagar en los componentes más poéticos, abre la posibilidad, al menos, a la sorpresa, que no es poco, pues tras sorprendernos, siempre queda una intención.

Se ha intentado a lo largo del trabajo, mediante casos de estudio y minúsculos claros teóricos, diferenciar diferentes vías de investigación sea en el terreno teórico y/o práctico. Para ello, una vez concluida, no sé si del todo certeramente se ha manejado la idea de tránsito como modo de afrontar las prácticas del caminar. Tránsito, entre el espacio y el cuerpo, entre lo material y lo inmaterial, entre lo ínfimo y lo perdurable, entre la movilidad y el territorio, entre lo permeable y lo impermeable, entre territorios temporales y la memoria, entre lo que acontece y lo que se narra...todas ellas a nuestro parecer susceptibles de ser exploradas y enriquecer la casuística del tema...

Las vertientes por las que transitar son varias, y sin duda, el simple caminar deja residuos, y a veces, escarbando en los residuos, estos, nos aportan mucha más información. Uno de los objetivos de esta tesis, consistía, a lo largo de todos los casos tratados y las deducciones derivadas, mantener una mirada crítica. Cuando se ahonda un poco en el terreno del desplazamiento, pero sobre todo cuando se utilizan dispositivos de localización, se cae en la tendencia a globalizar, o mejor, a uniformar las temáticas y procedimientos, abocando a todos ellos a contenidos muy parecidos. Evidentemente las posturas más críticas tienden a poner en duda las dispositivos pero salvo alguna excepción, acaban todos ellos desarrollando obras muy parecidas, excesivamente politizadas, inclinándose muchos en la repetición de la vertiente del control y la vigilancia. Subvertir esta tendencia, supone una búsqueda más hacia lo social o hacía modos más metafóricos, que abran y expandan significados y planteen más preguntas que respuestas.

Más sugestivas, y aquí permítanme la expresión, se me ve el plumero, me parecen todas aquellos planteamientos o estrategias que se basan en elementos universales con los que lo político y crítico, aparece por condición y no por pretensión. Hablamos pues, de nomadismo, de el juego, de narrativas o ficciones, de cambiar reglas, de no predecir lo impredecible, y en definitiva de un humanismo del desplazamiento. Todos nos sabemos controlados y vigilados, pero no todos nos sabemos perdidos o conocemos los márgenes de nuestro propio cuerpo; son estos márgenes y los territorios que ocupan lo que me atrapa y suscita más preguntas...

Convertir los dispositivos de geolocalización en bolas de plastilina o bloques de hielo, posiblemente no es el camino, pero investigar sobre la materialidad de los dispositivos de localización es mas que necesario; es vital. No podemos obviar que muchos trabajos que se basan demasiado

en los dispositivos se convierten en muy cartesianos y acaban perdiendo el interés del usuario, o simplemente aburriendo, por descriptivos o excesivamente didácticos. Arrastrar o llevar a cuestras algo, que aunque pueda ser necesario, implica pérdida de concentración y artificialidad, para mucha gente puede resultar distante y frío. El problema a menudo se debe a la parafernalia tecnológica a veces necesaria y otras no, y que cuando se emplea mal, resta contenido o lo dirige hacia otros lugares. Si la materia en cualquier otra obra artística debe ser parte de ella en cuanto a contenido, ¿no será necesario investigar en esa materialidad cuando se trabaje con dispositivos tecnológicos?. Es necesario ampliar el sentido y entendimiento de los dispositivos, sea a nivel de contenido o a nivel de representación. En cuanto a contenido la investigación se puede basar en crear narrativas mas interesantes y apropiadas para estos trabajos con dispositivos de localización. No siempre algo increíblemente interesante en un papel funciona para otro medio. Adaptar el medio al contenido y estos dos al espacio en el que transcurre todo, es una de las posibles campos en los que evolucionar con este tipo de obras; quizás otra vía sea la de utilizar elementos que se dan en el espacio (recuerden las mareas) de forma natural e integrarlos a la obra de manera que el peso no recaiga sobre los dispositivos, y se cree así un balance o equilibrio entre el uso del dispositivo, el contenido y el espacio con sus elementos. En el fondo, la intención sería hacernos olvidar que llevamos algo enganchado, o arrastrando o sobre la espalda, y mas si ese algo resulta ser enorme y complicado. Expresándolo de una forma muy minimalistas según la famosa frase, “lo menos es más”; podríamos, refiriéndonos a los medios locativos diciendo, “invisibilizar los dispositivos es visibilizar la obra”.

Un ejemplo claro de falta de contenido, en muchos casos son todas las obras en las que utilizando GPS se elaboran dibujos que se plasman en papel o pantalla. Sinceramente, no consigo ver del todo el interés. Estos procedimientos, no nos dicen demasiado, del espacio ni del paseo, ni del

que realiza el paseo, ni las relaciones que se establece con la ciudad, y ni siquiera de los dispositivos, más allá de la novedad o la evidente relación graciosa, entre alguien que anda y dibuja a través de ese vínculo. Salvo algún caso en el que el dibujo no es el fin sino un resultado visible, en muchos otros, el dispositivo se convierte en la novedad y la obra desaparece.

A lo largo de esta guía de casos acerca del caminar y desplazamientos, hemos podido comprobar que numerosas obras que sin utilizar dispositivos tecnológicos de localización ahondan y profundizan en contenidos y conceptos de gran calado, podríamos decir, existencial, mediante narrativas, relatos, ficciones etc. Con esto quiero decir, que me parece importante investigar, cuando se hace imprescindible utilizar o no un dispositivo, en función de lo que se quiera visibilizar. Así, me parece su uso muy apropiado y con un gran potencial evocativo, cuando se muestran dos realidades superpuestas o confluyendo. En estos casos, el dispositivo permite organizar una información muy compleja mediante un solo gesto. El dispositivo separa una realidad de otra y el usuario puede vivirla como una capa de información extra fácil de leer, de manera que puede concentrarse en lo que pasa y no en como pasa. Además estas realidades híbridas desvelan resquicios de nuestro pasado y también de nuestra realidad física y presente. Esta línea de trabajo, sin duda abre muchas otras en muy diferentes campos y con diferentes medios. Las artes escénicas, tanto en espacio público como privado, el cine locativo y la publicidad, serían contornos naturales a estos procedimientos que ampliarían su registro de acción. Pero también sería muy provechosas investigaciones en el contexto educativo, creando narrativas de aprendizaje donde intervienen dos realidades o momentos temporales al mismo tiempo. El arte de contar es la más poderosa de las formas de aprender, esto ya lo sabían los Aborígenes Australianos con las *songlines* creando narrativas que tienen que ver con nuestro entorno.

3. BIBLIOGRAFÍA.

Libros:

- ABRAMS, J. HALL, P. (2006). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories*. Minneapolis: University of Minnesota Design Institute.
- AMATA, J. (2004). *On Foot: a history of walking*. Londres and NY: NY university press.
- ARDENNE, P. (2006). *Un arte contextual*. Murcia: Cendeac.
- BAUDRILLARD, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- BAUDRILLARD, J. (2001). *El otro por si mismo*. Barcelona: Anagrama.
- BEIGUELMAN, G. LA FERLA, J. (2010). *Nomadismos tecnológicos dispositivos móviles. usos masivos y prácticas artísticas*. Madrid: Ariel.
- BENJAMIN, W. (1999). *Sobre algunos temas en Baudelaire*. El Aleph.
- BRIAN HARLEY, J. (2005). *Hacia una deconstrucción del mapa: La nueva naturaleza de los mapas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CARERI, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CASTRO FLÓREZ, F. (2014). *Mierda y catástrofes*. Madrid: Fórcola.
- DE CERTEAU, M. (1999). *La invención lo cotidiano*. Mexico: Universidad Iberoamericana.
- DEBORD, G. (1999). *Teoría de la Deriva. En: Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*. Madrid: Literatura Gris.
- DELANEY, D. (2005). *Territory, a short introduction*. EE:UU: Backwell Publishing.
- DELEUZE, G. (1990). "¿Qué es un dispositivo?". *Michel Foucault Filósofo*. Barcelona: Gedisa.

- DELEUZE, G. GUATTARI, F. (1994). *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- ABRAMS, J. HALL, P. (2006). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories*. Minneapolis: University of Minnesota Design Institute.
- EVANS, D. *The art of walking: a field guide*. London: Black Dog Publishing Limited.
- GEOFF, N. (2008). *The Lost Art of Walking*. USA: Harbour books.
- GROS, F. (2015). *A Philosophy of Walking*. NY: Verso.
- HENRY DAVID THOREAU. (1998). *Caminar*. Andora Ediciones.
- JAN, GEHL. (2014). *Ciudades para la gente: 4, la ciudad a la altura de los ojos*. Buenos Aires: infinito.
- KRAUSS, R. (1996). "La escultura en el campo expandido" en *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial.
- KWON, M. (2002). *One Place alter Another: Site-specific Art and Locational Identity*. Cambridge: MIT Press.
- KURGANT, L. *Close Up at a Distance: Mapping, Technology, and Politics*. Zone Books.
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, S. (2005). *Orientación y desorientación en la ciudad. Teoría de la deriva*. Granada: Universidad de Granada.
- MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal ed.
- MARTIN RIESER. (2011). *The Mobile Audience: Media Art and Mobile Technologies*. Amsterdam : Rodopi.
- O'ROURKE, K. (2013). *Walking and Mapping: artist and cartographers*. Cambridge: the Mit Press.
- PERNIOLA, M. (2008). *Los Situacionistas: Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid: Acuarela & A.Machado
- ROELSTRAETE, D. (2010). *Richard Long: a line made by walking*. London: Afterall Boocks.

- SAN CORNELIO, G. (2010). *Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los locative media*. Barcelona: UOC.
- SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust: una historia del caminar*. Madrid: Capitan Swing.
- SPERANZA, G. (2012). *Atlas portátil de América Latina: Arte y ficciones errantes*. Barcelona: Anagrama.
- STAVRIDES, S. (2016). *Hacia la ciudad de umbrales*. Madrid: Akal.
- TUTERS, M. VARNELYS, K. (2006). "Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things". *Leonardo*. Vol. 39, n.º 4.
- WINLOW, H. (2009). *Mapping Race and Ethnicity*. Bath UK: Bath University.

Artículos y revistas :

- *Artnodes (revista de ciencia arte y tecnología)*. (2008). Nº 8, diciembre 2008. Barcelona; UOC. <<http://artnodes.uoc.edu>> [consulta junio 2016].
- LEMOS, A. (2008). "Medios locativos y territorios informativos: Comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura" en Martín Prada, J. (coord.). *Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado. < www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. (25-45).
- MOORES, S. (2003). "Media, Flows and Places". *Electronic Working Papers*. London: School of Economics. Disponible en: <www.lse.ac.uk/collections/media@lse/pdf/Media@lseEWP6> [consulta Junio 2016].
- CERDA SEGUER, D. (2003). "Tierra, sentido y territorio: la ecuación geosemántica" en Martín Prada, J (coord.). *Textos del 2º Encuentro*

de la plataforma *Inclusiva-net*. Madrid: Medialab-Prado.
<www.medialab-prado.es>. [consulta Junio 2016]. [10-25].

Sitios web.

GPS MUSEUM. GPS. *Museum - Geolocation and Creativity*
<http://gpsmuseum.eu/> [consulta Junio 2016]

SOUNDCITIES. <http://www.soundcities.com/projects.php> [consulta Junio 2016].

CONSTELACIONES. Archivo de recorridos desde un espacio en reconversión. <https://constelacionesprocesos.wordpress.com/>. [consulta Junio 2016]

BIOMAPPING. <http://www.biomapping.net/index.htm>. [consulta Junio 2016]

ANEXO 1º:

Referencias artísticas:

AARON HOBSON.

Google Street View Edition (2011-12),
<http://aaronhobson.com/streetview.html>

ANTONI ABAD.

Canal Accessible (2006).
<http://megafone.net>

AKITSYGU MAEBAYASHI

Sonic Interface (1999/2004)
Audible distance
<http://www.spectropolis.info/maebay.php>
<http://archive.turbulence.org/blog/archives/002672.html>.

ATUL BHALLA:

yamura walk. 2007 (video)
http://www.atulbhalla.com/images/thumb/instthumb/ecoart/1st_text.htm

BLAST THEORY'S GROUP .

Can you see me (2001).
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now-installation/>
<http://www.canyouseemenow.co.uk/sheffield/index.html>

<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

My one demand (2015).

<http://www.blasttheory.co.uk/projects/my-one-demand/>

A machine to see with (2010).

<http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>

BRADLEY DAVIES.

Echoing movement (2012) (video).

BRUCE NAUMAN

Walk With Contrapposto

"Walking in a Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square"

1/2 [1967-68]

<https://www.youtube.com/watch?v=oDhuZ2Ya2wM>

BRUNO VIANNA

Liquit – satellite – Garden (2011).

<http://brunovianna.net/isf/>

[http://www.laboralcentrodearte.org/es/educacion/orbitando-satelites-1 -
1ac42169c2f24017ec2514b5c03f1b05](http://www.laboralcentrodearte.org/es/educacion/orbitando-satelites-1-1ac42169c2f24017ec2514b5c03f1b05)

Orbitando satélites. Laboral.

[http://www.laboralcentrodearte.org/es/actividades/residencia-bruno-
viana-liquid-satellite-garden](http://www.laboralcentrodearte.org/es/actividades/residencia-bruno-viana-liquid-satellite-garden)

CAREY YOUNG:

Body Techniques (after A Line in Ireland, Richard Long, 1974). (2007).

<http://www.careyyoung.com/works>

CATHERINE YASS.

High wire (2008).

<https://www.artangel.org.uk/project/high-wire/>

COLECTIVO 01.ORG,

Vopos (2002).

<http://www.mediaartnet.org/works/vopos/>

CONOR McGARRIGLE

<http://www.conormcgarrigle.com/projects.htm>

Walking stories.

http://www.conormcgarrigle.com/walking_stories.html

COCO MOYA E IVÁN CEBRIÁN

Menhir (2015).

<http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/menhir>

DALLAS SIMPSON

<http://www.dallassimpson.com/personalPerformances.php>

DORA GARCIA.

<http://www.doragarcia.net/>

a.El mensajero

<http://doragarcia.org/inserts/elmensajero/index.html>

b. Rezos (2007).

<http://doragarcia.org/rezos/bristol/>

c. Locating story (2012).

<http://doragarcia.org/locatingstory/index.php?year=2015&month=3&day=>

10

Heartbeat <http://doragarcia.org/heartbeat/index.html#>

e. La pared de cristal / enter (2002).

<http://www.nonsite.es/?p=1895>

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER Y B.A.N.G LAB.

Transborder immigrants tool (2007).

ENRIQUE TOMAS.

http://ultranoise.es/blog/?page_id=576

No tours (2009).

Schallmauer (2013).

FRANCIS ALYS

<http://francisalys.com/>

<http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

<http://francisalys.com/re-enactment/>

Fitzroy Square.

<http://francisalys.com/fitzroy-square/>

Bridge – Puente. (2006)

<http://francisalys.com/bridge-puente/>

GABRIEL OROZCO.

La piedra que cede (1992).

http://derivesurbaines.com/Gabriel_Orozco_2.html

GUIDO VAN DER WERDE.

Nummer acht Everything is going to be allright (2007).

<http://roofvogel.org/>

GREGORY CHATONSKY.

<http://chatonsky.net/alone-together/>

HAMISH FULTON.

Walking (1973).

<http://www.hamish-fulton.com/>

HELMUT SMITS.

Dead pixel (2008).

Hildegard Westerkamp

Soundwalkind

<http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>

INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY (IAA)

iSee (2001).

JAN ESTEP.

http://www.janestep.com/?page_id=35

JANET CARDIFF & GEORGE BERES MILLER.

<http://www.cardiffmiller.com/>

The city of forking paths (2014).

http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/forking_paths.html

alter bahnhof video walk | 2012

<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html>

JEN HAMILTON Y JEN SOUTHERN

Join (2007).

<http://www.theportable.tv/satellitebureau/p19.php>

JENNY ODELL.

<http://www.jennyodell.com/projects.html>

a. Satellite Collections (2009 – 2011).

<http://www.jennyodell.com/satellite.html>

b. Travel by Approximation: A Virtual Road Trip (2015).

<http://www.jennyodell.com/tba.html>

JEREMY WOOD.

Data Cloud (2008 – 2009)

<http://www.gpsdrawing.com/projects/datacloud.html>

Me trasvase (2010).

JEREMY DELLER Proccesion

http://www.jeremydeller.org/Proccesion/Proccesion_Video.php

JON RAFMAN

<http://jonrafman.com/>

9-eyes (2009).

9-eyes <http://9-eyes.com/>

JUANJO PALACIOS, EDU COMELLES

Senda sonora (2011).

<http://sendasonora.audiotalaia.net/>

JULIAN OPIE. Summer, 2012 (animación).

<http://www.julianopie.com/-/artwork/film/2012/3481>

KRZYSZTOF WODICZKO

<http://www.walkerart.org/magazine/2012/krzysztof-wodiczkos-homeless-vehicle-project>

MARINA ABRAMOVIC & ULAY: the lovers (1988)

MASAKI FUJIHATA. <http://www.fujihata.jp/>

MAEBAYASHI.

Sonic Interface (1999/2004).

MISCH BIELICKY. 1995

Exodos

MICHAEL WOLF.

Serie of Unfortunate Events (2010).

<http://photomichaelwolf.com/#home>

<http://photomichaelwolf.com/#asoue/1>

MIGUEL ANGEL REGÓ.

Perceptibilidad alterada. (2011 – 12).

<http://www.miguelangelrego.com/index.php/project/perceptibilidad-alterada/>

<http://www.miguelangelrego.com/index.php/project/espacios-para-la-memoria-ii/>

MUSHON ZER-AVIV.

You are not here. (2006).

<http://youarenotthere.org/>

PAULA LEVINE.

http://paulalevine.net/portfolio_page/shadows-from-another-place-san-

francisco-baghdad/

Shadows from another place San Francisco – Baghdad (2004)

Speakinghere (2004).

http://paulalevine.net/portfolio_page/speakinghere/

PHILIPPE PARRENO PIERRE HUYGHE:

No ghost just as shell (1999).

<http://www.noghostjustashell.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=J3E8ioPg8xQ>

PROBOCIS.ORG.

Urban tapestries (2002-04).

RAFAEL LOZANO HEMMER público subtitulado -2005

http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php

RICHARD LONG: a line made by walking. (1967).

<http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html>

SIMON FAITHFULL.

0°00 Navigation – Part I

55min, video and super8 transferred DVD, (2008)

<http://www.simonfaithfull.org/works/0o00-navigation/>

0°00 Navigation – Part II (2015).

80 photographs, slide-carousel projection, (2015).

<http://www.simonfaithfull.org/works/0-navigation-2/>

Going Nowhere 2

HD video, 5min 2011

<http://www.simonfaithfull.org/works/going-nowhere-ii/>

81 photos presented as carousel slideshow, 2014

<http://www.simonfaithfull.org/works/antipodes/>

<http://www.simonfaithfull.org/works/shy-fountain-a-fountain-only-exists-when-no-one-is-there/>

SARAH CULLEN. The City as Written by the City.

<http://walkinglab.org/the-city-as-written-by-the-city-workshop/>

<http://sarahvbcullen.tumblr.com/thecityaswrittenbythecity>

SOPHIE CALLE:

Suite venitienne, (1980).

STAMEN.

Cabspotting.

<http://stamen.com/work/cabspotting/>

TERAN, MICHELLE.

Invisible Networks / Invisible Narratives 2006.

Exploring Networked Spaces 2007.

<http://www.ubermatic.org/>

TERI RUEB.

Drift (2004).

<http://www.terirueb.net/drift/>

[Trade \(1999\).](#)

<http://www.terirueb.net/trace/index.html>

TIM KNOWLES.

Wind walks (2007).

<http://www.timknowles.co.uk/Work/Windwalks/tabid/496/Default.aspx>

TRACY HANNA. Hill walker, 2009 (video).

<https://vimeo.com/18992373>

TRANSBORDER IMMIGRANTS TOOL

<http://www.antiatlas.net/en/2014/04/16/poetry-immigration-and-the-fbi-the-transborder-immigrant-tool/>

<http://www.walkingtools.net/?p=406>

TSUNAMII.NET

Alpha 3.4 (2002).

Alpha 3.8 (2003).

<http://www.documenta12.de/archiv/d11/data/german/index.html>

URBAN TAPESTRIES.

[.http://proboscis.org.uk/projects/2000-2005/urban-tapestries/](http://proboscis.org.uk/projects/2000-2005/urban-tapestries/)

VAUGMAN BELL.http.

<http://www.vaughnbell.net/i-ped.html>

VITO ACONCCI

Following piece

http://www.vitoaconcchttp://francisalys.com/bridge-puente/ci.org/portfolio_page/following-piece-1969/

WAAG SOCIETY.

a. Amsterdam real time (2002).

<https://www.waag.org/en/project/amsterdam-realtime>

b. Frequency-1550:

<https://www.waag.org/en/project/frequency-1550>

c. Digital dowsing:

<https://www.waag.org/en/project/digital-dowsing-rod>

YELLOW ARROW.

<http://realtimecities.wikispaces.com/Yellow+Arrow>

http://brianhouse.net/works/yellow_arrow/

YOKO ONO.

Rape (1969).

